Associação Internacional das Federações de Atletismo - IAAF

Regras de Competição 2006 - 2007

REGRAS TÉCNICAS

REGRA 100
GERAL

Todas as competições internacionais, como definidas na Regra 1, serão realizadas sob as Regras da IAAF, o que deverá constar em todos os anúncios, propagandas, programas e material impresso.

Nota: Recomenda-se que as Filiadas adotem as Regras da IAAF para realização de suas próprias competições atléticas.

SEÇÃO I - OFICIAIS
REGRA 110
OFICIAIS INTERNACIONAIS

Em competições organizadas sob a Regra 1.1 (a) e (b), deverão ser indicados, em nível internacional, os seguintes dirigentes:

(a) Delegado(s) de Organização
(b) Delegado(s) Técnicos(s)
(c) Delegado Médico
(d) Delegado de Controle de Dopagem
(e) Oficiais Técnicos Internacionais/Oficiais Técnicos de Área
(f) Árbitros Internacionais de Marcha Atlética/Árbitros de Marcha Atlética de Área
(g) Medidor Internacional de Corrida de Rua
(h) Árbitro Internacional de Partida
(i) Árbitros Internacionais de Foto finish
(j) Júri de Apelação.

O número de oficiais indicados em cada categoria será determinado nos Regulamentos de Competições da IAAF (ou Associação de Área) em vigor.

Em competições organizadas sob a Regra 1.1 (a):

A seleção de pessoas conforme as letras (a), (b), (c), (d) e (j) é feita pelo Conselho da IAAF.

A seleção de pessoas conforme a letra (e) é feita pelo Conselho da IAAF a partir dos Membros do Painel de Oficiais Técnicos Internacionais da IAAF. A seleção de pessoas conforme a letra (f) é feita pelo Conselho da IAAF, a partir dos Membros do Painel Internacional de Árbitros de Marcha Atlética da IAAF.

A seleção das pessoas segundo a letra (g) é feita pelo(s) Delegados Técnicos, entre os membros do Painel de Medidores Internacionais de Corridas de Rua da IAAF/AIMS.

A seleção de pessoas segundo a letra (h) é feita pelos Delegados Técnicos dentre os membros do Painel de Árbitros Internacionais de Partida da IAAF.

A seleção de pessoas segundo a letra (i) é feita pelos Delegados Técnicos, dentre os membros do Painel de Árbitros de Photo-Finish da IAAF.

O Conselho da IAAF aprovará os critérios de seleção, qualificação e deveres dos dirigentes acima mencionados. As Federações filiadas a IAAF terão o direito de sugerir pessoas qualificadas para a seleção.

Em competições organizadas sob a Regra 1.1 (b) estas pessoas serão selecionadas pelas respectivas Associações de Área. No caso de Oficiais Técnicos de Área e de Árbitros de Marcha Atlética de Área, a seleção será feita pela respectiva Associação de Área de sua própria lista de Oficiais Técnicos de Área e de Árbitros Marcha Atlética de Área.

Para competições organizadas segundo a Regra 1.1 (a) e (f), a IAAF pode indicar um Comissário de Propaganda. Para competições segundo a Regra 1.1 (b), (d) e (g), qualquer indicação desse tipo será feita pela Associação de Área pertinente, para competições segundo a Regra 1.1 (c) pelo órgão competente e para as competições segundo a Regra 1.1 (e) e (h) pela Filiada da IAAF pertinente.

Nota: Os Oficiais Internacionais deverão usar uniformes que os identifiquem.

REGRA 111
DELEGADOS DE ORGANIZAÇÃO

Os Delegados de Organização deverão manter sempre uma estreita ligação com o Comitê Organizador e informar regularmente ao Conselho da IAAF, e tratarão, quando necessário, de questões concernentes aos deveres e responsabilidades financeiras do Comitê Organizador e da Federação Organizadora. Eles deverão cooperar com o(s) Delegado(s) Técnico(s).

REGRA 112
DELEGADOS TÉCNICOS

Os Delegados Técnicos, juntamente com o Comitê Organizador, cujos membros deverão propiciar-lhes toda ajuda necessária, são responsáveis em assegurar que todas as providências técnicas estejam em completa conformidade com as Regras Técnicas da IAAF e o Manual de Instalações de Pista e Campo da IAAF.

Os Delegados Técnicos apresentarão à entidade apropriada, propostas para o programa-horário das provas, os índices para participação, bem como os implementos a serem utilizados, e também determinarão os índices para as provas de campo, e as bases nas quais as séries e rodadas de qualificação serão realizadas para os eventos de pista.

Eles deverão assegurar-se de que os regulamentos técnicos serão enviados em tempo hábil a todas as Filiadas participantes antes da competição.

Os Delegados Técnicos serão responsáveis por todos os outros preparativos técnicos necessários para a realização dos eventos atléticos.

Eles deverão controlar as inscrições e terão direito de rejeitá-las por razões técnicas ou de conformidade com a Regra 146.1. (A rejeição por razões que não sejam técnicas devem resultar de um regulamento da IAAF ou do Conselho de Área apropriado).

Eles deverão providenciar as séries e as rodadas de qualificação e os grupos para as provas combinadas.

Os Delegados Técnicos deverão apresentar relatórios por escrito, como apropriado, sobre os preparativos para a competição.

Eles deverão cooperar com os Delegados de Organização.

Nas competições segundo a Regra 1.1 (a), (b), (c), os Delegados Técnicos dirigirão o Congresso Técnico e orientarão aos Oficiais Técnicos.

REGRA 113

DELEGADO MÉDICO

O Delegado Médico terá autoridade final sobre todos os assuntos médicos. Ele deverá assegurar que a estrutura adequada para exames, tratamentos e cuidados de emergência estarão disponíveis no local da competição e que poderá ser providenciada assistência médica onde os atletas estiverem hospedados. O Delegado Médico terá autoridade, também, para proceder exame para determinação do sexo de um atleta, se assim julgar conveniente.

REGRA 114

DELEGADO DE CONTROLE DE DOPAGEM

O Delegado de Controle de Dopagem manterá contato com o Comitê Organizador para assegurar que sejam providenciadas todas as facilidades necessárias para a realização do controle de dopagem. Ele será responsável por todas as matérias relacionadas ao controle de dopagem.

REGRA 115

OFICIAIS TÉCNICOS INTERNACIONAIS (ITOs)

Os Delegados Técnicos indicarão um Oficial Técnico Internacional Chefe entre os demais ITOs indicados, se um não foi previamente indicado.

Quando possível o ITO Chefe assegurará no mínimo um ITO para cada prova do programa. O ITO providenciará todo apoio necessário ao Árbitro Chefe da prova.

Ele deverá estar presente sempre quando uma prova para a qual foi indicado estiver em andamento e deverá assegurar o desenrolar da competição em completa conformidade com as Regras Técnicas, Regulamentos de Competição e decisões eventuais pertinentes feitos pelos Delegados Técnicos da IAAF.

Se surgir um problema ou for observado qualquer acontecimento que requeira seu comentário, deverá, em primeira instância, dirigir-se ao Árbitro Chefe da prova e, se necessário, oferecer assessoramento para o que tiver que ser feito. Se a ajuda não for aceita e se houver uma infração clara das Regras Técnicas, Regulamentos de competições ou decisões tomadas pelo Delegados Técnicos da IAAF, o ITO decidirá. Se a questão ainda não for resolvida, deve ser encaminhada ao(s) Delegado(s) Técnicos(s) da IAAF.

Ao término das provas de campo deverão assinar as súmulas com os resultados.

Nota (i): Em competições realizadas segundo a Regra 1.1(b) e (d), a Regra acima deve ser igualmente aplicada aos Oficiais Técnicos de Área indicados.

Nota (ii): Na ausência do Árbitro Geral, o ITO trabalhará com o Árbitro Chefe pertinente.

REGRA 116

ÁRBITROS INTERNACIONAIS DE MARCHA ATLÉTICA

O Painel dos Árbitros Internacionais de Marcha Atlética será estabelecido pelo Comitê de Marcha Atlética da IAAF, utilizando os critérios aprovados pelo Conselho da IAAF.

Os Árbitros de Marcha indicados para competições internacionais segundo a Regra 1.1 (a) devem integrar o Painel de Árbitros Internacionais de Marcha.

Nota: Árbitros de Marcha Atlética indicados para Competições segundo a Regra 1.1 (b) a (d), devem ser membros do Painel Internacional de Árbitros de Marcha Atlética ou um dos Painéis de Árbitros de Área de Marcha Atlética.

REGRA 117

MEDIDOR INTERNACIONAL DE CORRIDAS DE RUA

Em competições organizadas segundo a Regra 1.1 (a) a (h) um Medidor Internacional de Corridas de Rua será indicado para verificar os percursos onde as provas de rua são realizadas inteiramente ou parcialmente fora do estádio.

O medidor indicado deverá ser membro do Painel de Medidores Internacionais de Corrida de Corrida da IAAF/AIMS (categoria “A” ou “B”)

O percurso deverá ser medido em tempo hábil antes da competição.

O medidor checará e certificará o percurso se achar que está de conformidade com as Regras da IAAF para Corridas de Rua (Regra 240.3 e Notas respectivas).

Ele deverá cooperar com o Comitê Organizador durante os preparativos e auxiliar na condução da corrida para assegurar que o percurso corrido pelos atletas segue o mesmo percurso que foi medido e aprovado. Deverá fornecer um certificado apropriado para o(s) Delegado(s) Técnico(s).

REGRA 118

ÁRBITRO INTERNACIONAL DE PARTIDA E ÁRBITRO INTERNACIONAL DE FOTO FINISH

Em todas as competições sob a Regra 1.1 (a) e (b) realizadas no estádio, um Árbitro Internacional de Partida um Árbitro Internacional de Foto Finish deverão ser nomeados respectivamente pela IAAF ou pela Associação de Área. O

Árbitro Internacional de Partida dará a partida em todas as corridas (e assumirá quaisquer outras obrigações) atribuídas a ele pelo(s) Delegado (s) Técnico(s). O Árbitro Internacional de Foto Finish supervisionará todas as funções de Foto Finish.

REGRA 119
JÚRI DE APELAÇÃO

Em todas as competições organizadas sob a Regra 1.1 (a), (b) e (c), será nomeado um Júri de Apelação que deverá constituir-se normalmente de três, cinco ou sete pessoas indicadas. Um de seus membros será o Presidente e outro o Secretário. Se for considerado apropriado, o Secretário poderá ser uma pessoa não nomeada para o Júri de Apelação.

Além disso, deverá haver igualmente um Júri em outras competições quando os organizadores acharem conveniente ou necessário no interesse da conduta própria das competições.

A função primária do Júri de Apelação será julgar todos os protestos sob a Regra 146 e quaisquer assuntos surgidos durante o desenrolar de uma competição que lhes sejam encaminhados para uma decisão. Sua decisão será final. Ele pode, entretanto, reconsiderar decisões se nova evidência conclusiva for apresentada e no caso da nova decisão ainda ser aplicável.

As decisões envolvendo pontos que não estejam especificados nas Regras deverão ser posteriormente transmitidas pelo Presidente do Júri ao Secretário Geral da IAAF.

REGRA 120
OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

O Comitê Organizador de uma competição deverá indicar todos os oficiais, sujeitos às regras da Filiada em cujo país a competição se realiza e, no caso de competições sob a Regra 1.1 (a), (b) ou (c), sujeitos às Regras e aos procedimentos da organização internacional em questão.

A relação abaixo compreende os oficiais considerados necessários para competições internacionais de vulto. O Comitê Organizador pode, entretanto, variá-la de acordo com as circunstâncias locais.

OFICIAIS DE DIREÇÃO

Um Diretor de Competição
Um Coordenador da Competição
Um Coordenador Técnico
Um Coordenador de Apresentação da Competição

OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

Um (ou mais) Árbitro Geral para provas de pista
Um (ou mais) Árbitro Geral para provas de campo
Um (ou mais) Árbitro Geral para prova combinadas
Um (ou mais) Árbitro Geral para provas fora do estádio
Um Árbitro Geral para Câmara de Chamada
Um Árbitro Chefe e um número adequado de Árbitros para provas de pista
Um Árbitro Chefe e um número adequado de Árbitros para cada prova de campo
Um Árbitro Chefe e cinco Árbitros para cada prova de marcha realizada no estádio
Um Árbitro Chefe e oito Árbitros para cada prova de marcha realizada fora do estádio
Outros Oficiais para competições de marcha, se necessário, incluindo Anotador, oficial encarregado do Painel de Advertências, etc.
Um Árbitro Chefe dos Inspetores e um número adequado de Inspetores
Um Árbitro Chefe de Cronometragem e um número adequado de Cronometristas
Um Coordenador de Partida e um número adequado de Árbitros de Partida e Confirmadores
Um (ou mais) Assistente do Árbitro de Partida (verificador)
Um Chefe e um número adequado de Registradores de Voltas
Um Secretário da Competição e um número adequado de assistentes
Um Chefe e um número adequado de Comissários
Um (ou mais) Anemometristas
Um Árbitro Chefe de Foto Finish e um número adequado de Auxiliares do Árbitro de Foto Finish
Um (ou mais) Árbitro Mensurador (medida eletrônica)
Um Chefe e um número adequado de Árbitros da Câmara de Chamada.

OFICIAIS ADICIONAIS

Um (ou mais) Anunciador
Um (ou mais) Estatístico
Um Comissário de Propaganda
Um Agrimensor
Um (ou mais) Médico
Auxiliares para os competidores, Árbitros e Imprensa.

Árbitros Gerais e Árbitros Chefes devem usar uma braçadeira ou um emblema distinto.

Se considerado necessário, podem ser indicados outros auxiliares. Deve-se, entretanto, ter o cuidado de manter o local de competição com o menor número possível de árbitros.

Quando forem realizadas provas femininas, deverá ser designada uma médica, quando possível.

REGRA 121
DIRETOR DA COMPETIÇÃO

O Diretor da Competição planejará a organização técnica da competição, em cooperação com o(s) Delegado(s) Técnico(s), onde aplicável, assegurando que este planejamento será cumprido, e resolver qualquer problema técnico juntamente com o(s) Delegado(s) Técnico(s).

Ele conduzirá a interação entre os participantes na competição e, através de um sistema de comunicação, estará em contato com todos os oficiais.

REGRA 122
COORDENADOR DA COMPETIÇÃO

O Coordenador da competição será responsável pela conduta correta da competição. Ele deverá verificar se todos os oficiais escalados estão em seus postos, designar substitutos quando necessário e terá autoridade para retirar do posto qualquer oficial que não esteja agindo de acordo com as Regras. Em cooperação com o Comissário designado, ele providenciará para que permaneçam nos locais das provas somente pessoas autorizadas.

Nota: Para competições com duração superior a quatro horas ou mais que um dia, é recomendado que o Coordenador da competição tenha um número adequado de Auxiliares.

REGRA 123
COORDENADOR TÉCNICO

O Coordenador Técnico será responsável por assegurar que a pista, os corredores de saltos, os círculos, os arcos, os setores, as áreas de queda para provas de campo e todo o equipamento e implementos estejam de acordo com as Regras da IAAF.

REGRA 124
COORDENADOR DE APRESENTAÇÃO DA COMPETIÇÃO

O Cordenador de Apresentação da Competição planejará, em conjunto com o Diretor da Competição, os preparativos para a apresentação da prova para uma competição, em cooperação com os Delegados Técnicos e de Organização, como e onde aplicáveis. Ele assegurará que o planejamento seja cumprido, resolvendo quaisquer questões relevantes junto com o Diretor de Competição e o respectivo Delegado(s), Ele também conduzirá a interação entre os membros da equipe de apresentação da prova, usando um sistema de comunicação para estar em contato com cada um deles.

REGRA 125
ÁRBITROS GERAIS

1. Deverá ser indicado, separadamente, um Árbitro Geral para a Câmara de Chamada, provas de pista, de campo, para provas combinadas, para corridas e provas de marcha atlética fora do estádio.

O Árbitro Geral para as provas de pista e para as provas fora do estádio não terão jurisdição sobre assuntos que estejam dentro das responsabilidades do Árbitro Chefe das provas de Marcha Atlética.

2. Os Árbitros Gerais deverão assegurar-se que sejam cumpridas as Regras (assim como o Regulamento Técnico da Competição) e decidirão sobre quaisquer questões que surjam durante a competição (incluindo a Câmara de Chamada) e para os quais não haja provisão nestas Regras (ou qualquer regulamento de competição aplicável).

O Árbitro Geral respectivo para provas de pista e para as provas fora do estádio terá autoridade para decidir as colocações em uma prova somente quando os árbitros de chegada estiverem incapacitados de chegar a uma decisão.

O Árbitro Geral de pista pertinente terá o poder de decidir sobre quaisquer fatos relacionados a partida se ele não concordar com as decisões tomadas pela equipe de árbitros de partida, exceto nos casos relacionados a saída falsa detectada pelo equipamento automático de detecção de saída falsa, a menos que por qualquer razão o Árbitro Geral determine que a informação fornecida pelo aparelho é obviamente imprecisa.

O Árbitro Geral não poderá atuar como árbitro de provas ou inspetor.

3. O Árbitro Geral respectivo deverá verificar todos os resultados finais, solucionará quaisquer pontos duvidosos e, onde não exista Árbitro de Medição (Eletrônica), supervisionará as medidas de resultados que tenham sido recordes.

4. O Árbitro Geral apropriado decidirá sobre qualquer protesto ou objeções relativas ao desenrolar da competição, incluindo qualquer questão levantada na Câmara de Chamada. Ele terá autoridade para advertir ou excluir da competição qualquer competidor culpado por conduta imprópria.

Advertências podem ser indicadas ao atleta pela apresentação de um cartão amarelo e uma exclusão por um cartão vermelho. Advertências e exclusões serão registradas na súmula de resultados.

5. Se, na opinião do respectivo Árbitro Geral, surgirem circunstâncias que por justiça exija que uma prova, ou qualquer parte de uma prova, deva ser realizada novamente ele terá autoridade para declarar a mesma anulada, sendo novamente realizada, quer no mesmo dia ou em outra futura ocasião, conforme ele decidir.

6. Ao fim de cada prova, a súmula será preenchida imediatamente, assinada pelo Árbitro Geral e encaminhada ao Secretário da Competição.

7. O Árbitro Geral de provas combinadas terá jurisdição sobre a conduta dos eventos de provas combinadas. Terá, igualmente, jurisdição sobre a condução dos respectivos eventos individuais dentro das provas combinadas.

REGRA 126
ÁRBITROS

Geral

1. O Árbitro Chefe para provas de pista e o Árbitro Chefe para cada prova de campo coordenará o trabalho dos Árbitros em suas respectivas provas. No caso do órgão pertinente não ter determinado previamente os deveres dos Árbitros, eles deverão determiná-los.

Provas de Pista e Prova de Rua

2. Os Árbitros devem colocar-se de um mesmo lado na pista ou percurso e decidir a ordem de chegada dos competidores e, em qualquer caso onde eles não chegarem a uma conclusão, deverão encaminhar a questão ao Árbitro Geral de Pista, o qual decidirá.

Nota: Os Árbitros devem ficar colocados no mínimo a cinco metros de distância da linha de chegada e ficarão em planos elevados.

Provas de Campo

3. Os Árbitros julgarão e registrarão cada tentativa e medirão cada tentativa válida dos atletas em todas as provas de campo. Nos saltos em altura e com vara devem ser feitas medições precisas sempre que a barra for elevada, particularmente se estiver sendo tentado um recorde. No mínimo dois Árbitros devem fazer o registro de todas as tentativas, confrontando suas anotações após o final de cada série de tentativas.

O Árbitro respectivo indicará a validade ou não de uma tentativa levantando uma bandeira branca ou vermelha, conforme o caso.

REGRA 127
INSPETORES (PROVAS DE CORRIDA E MARCHA ATLÉTICA)

1. Os Inspetores são auxiliares do Árbitro Geral, mas sem poder de decisão.
2. O Inspetor deve permanecer no local designado pelo Árbitro Geral, observando atentamente o desenrolar da prova, e, no caso de uma falha ou violação das Regras (outra que não a Regra 230.1) por um atleta ou outra pessoa, fazer um registro por escrito imediato do ocorrido para o Árbitro Geral.
3. Qualquer violação das regras deve ser comunicada ao Árbitro Geral em questão levantando uma bandeira amarela ou qualquer outro meio confiável, aprovado pelo(s) Delegado(s) Técnico(s).
4. Um número suficiente de Inspetores deve ser também designado para fiscalizar os revezamentos nas zonas de passagem do bastão.

Nota: Quando o inspetor observar que o atleta correu em uma raia diferente da sua, ou que a troca de bastão tenha sido realizada fora da zona de passagem, ele deverá imediatamente marcar a pista com material adequado onde a falta aconteceu.

REGRA 128
CRONOMETRISTAS E ÁRBITROS DE FOTO FINISH

1. No caso de cronometragem manual, um número suficiente de cronometristas deve ser indicado em função do número de participantes inscritos, um dos quais será o Cronometrista Chefe. Ele deve designar as funções dos cronometristas. Esses cronometristas devem agir como cronometristas reservas quando equipamento totalmente automático de foto finish é utilizado.
2. Os cronometristas agirão de acordo com a Regra 165.
3. Quando o equipamento totalmente automático de Foto Finish é utilizado, um Árbitro Chefe de Foto Finish e no mínimo dois Árbitros auxiliares de Foto Finish serão indicados.

REGRA 129
COORDENADOR DE PARTIDA, ÁRBITRO DE PARTIDA E CONFIRMADORES

1. O Coordenador de Partida será encarregado das seguintes tarefas:

(a) Designar as tarefas para a equipe de árbitros de partida.

No caso de competições segundo a Regra 1.1. (a) e (b), a determinação de quais provas serão designadas aos Árbitros Internacionais de Partida será de responsabilidade dos Delegados Técnicos.

(b) Supervisionar os deveres a serem desempenhados por cada membro da equipe.

(c) Informar o Árbitro de Partida, após receber a ordem pertinente do Diretor da Competição, que tudo está em ordem para iniciar os procedimentos da saída (ex. que os Cronometristas, Árbitros e onde aplicável Árbitro Chefe de Foto Finish e Anemometristas estão prontos).

(d) Agir como interlocutor entre a equipe técnica da empresa de equipamento de cronometragem e os Árbitros).

(e) Manter todos os papéis produzidos durante os procedimentos da saída, incluindo todos os documentos contendo os tempos de reações e/ou as imagens gráficas da saída falsa se disponível.

(f) Assegurar que seja cumprida a regra 130.5.

2. O Árbitro de Partida terá total controle sobre os competidores em suas marcas. Quando um equipamento de controle de saída falsa é usado, o Árbitro de Partida e/ou o Confirmador designado deverá usar fones de ouvido para ouvir claramente qualquer sinal acústico emitido no caso de uma saída falsa (ver Regra 161.2)
3. O Árbitro de Partida deverá posicionar-se de tal maneira que tenha o total controle visual de todos os competidores durante o desenrolar da saída.

É recomendado, especialmente para as saídas escalonadas, que alto-falantes sejam utilizados em raias individuais para transmitir os comandos aos atletas.

Nota: O Árbitro de Partida deve posicionar-se de maneira que todos os participantes estejam em seu ângulo de visão. Para corridas com saídas baixas é necessário que ele então se posicione de modo que possa verificar que todos os participantes estejam corretamente posicionados em seus lugares antes do disparo da pistola ou do aparelho de saída aprovado. Quando alto-falantes não são usados em corridas com saídas escalonadas, o Árbitro de Partida deverá posicionar-se de maneira que a distância entre ele e cada competidor seja aproximadamente a mesma. Quando, entretanto, o Árbitro de Partida não puder se colocar em tal posição, o revólver ou aparelho de saída aprovado deverá ser colocado na posição correta e disparado por contato elétrico.

4. Um ou mais Confirmadores devem auxiliar o Árbitro de Partida.

Nota: Nas corridas de 200m, 400m, 400m com barreiras, Revezamentos 4x100m, 4x200m, 4x400m, deverá haver no mínimo dois Confirmadores.

5. Cada Confirmador deverá colocar-se de tal maneira que possa observar igualmente todos os competidores a seus cuidados.
6. A advertência e a desclassificação citadas na Regra 162.7-8 só podem ser aplicadas pelo Árbitro de Partida.
7. O Coordenador de Partida deve designar a cada Confirmador sua posição e tarefa específica, os quais estarão obrigados a anular a saída (ver Regra 161.2 e 162.8) se observarem qualquer infração das regras. Depois da saída anulada ou interrompida, o Confirmador deverá comunicar suas observações ao Árbitro de Partida, que decidirá se uma advertência deverá ser dada a um competidor.
8. Para ajudar nas corridas com saídas baixas um aparelho de detecção de saídas falsas como especificado na Regra 161.2 pode ser utilizado.

REGRA 130
ASSISTENTES DO ÁRBITRO DE PARTIDA

1. Os assistentes do Árbitro de Partida devem conferir se os competidores estãoparticipando em suas séries ou provas corretas e se estão usando seus números corretamente.
2. Eles devem posicionar os competidores nas suas raias ou posições corretas, alinhando-os aproximadamente três metros atrás da linha de saída (no caso de saídas escalonadas, similarmente atrás de cada linha de saída). Quando isto tiver sido feito eles deverão avisar ao Árbitro de Partida que tudo está pronto. Quando for ordenada uma nova saída, os Assistentes do Árbitro de Partida (verificadores) devem reunir novamente os competidores.
3. Os Assistentes do Árbitro de Partida serão responsáveis pela entrega dos bastões aos primeiros competidores dos revezamentos.
4. Quando o Árbitro de Partida ordenar que os competidores ocupem seus lugares, os Assistentes do Árbitro de Partida devem assegurar-se que a Regra 162.4 está sendo observada.
5. No caso da primeira saída falsa, o(s) atleta(s) responsável pela saída falsa será advertido com um cartão amarelo posicionado no marcador da raia respectiva. Ao mesmo tempo, todos os outros competidores que tomam parte na corrida serão advertidos com uma cartão amarelo levantado em frente aos mesmos por um ou mais assistentes para notifica-los que qualquer um que cometer outra saída falsa será desqualificado. Este sistema básico mencionado por último (levantar um cartão em frente ao(s) atletas(s) responsável pela saída falsa) deverá também ser seguido no caso de marcadores de raias não estarem sendo utilizados.

No caso de outras saídas falsas, o(s) atleta(s) responsável pela saída falsa será desqualificado e um cartão vermelho será posicionado no marcador de raia respectivo, ou levantado em frente do respectivo atleta(s).

Em Provas Combinadas, o(s) atleta(s) responsável por uma saída falsa deverá ser advertido com um cartão amarelo posicionado no marcador de raia respectivo ou levantado em frente do(s) atleta(s) respectivo(s). Qualquer atleta que for responsável por duas saídas falsas será desqualificado e um cartão vermelho será posicionado no marcador de raia respectivo ou levantado em frente do respectivo atleta.

REGRA 131
REGISTRADORES DE VOLTAS

1. Os Registradores de Voltas deverão registrar as voltas de todos os competidores em corridas acima de 1.500m. Para corridas a partir de 5.000m e acima e para as provas de Marcha, será indicado um número de Registradores de Voltas sob a direção do Árbitro Geral e deverão ser providenciadas súmulas próprias para anotar os tempos de cada volta (conforme for transmitido por um Cronometrista Oficial) dos competidores sob sua responsabilidade. Quando tal sistema é utilizado, nenhum Registrador de Voltas deverá controlar mais que quatro atletas (seis para provas de Marcha).

Ao invés de anotar as voltas manualmente, um sistema computadorizado, o qual pode envolver um chip carregado por cada atleta, pode ser usado.

2. Um Registrador de Voltas será responsável por manter, na linha de chegada, um placar das voltas que restam. O placar será mudado a cada volta quando o líder entrar na reta que termina na linha de chegada. Além disso, indicação manual deve ser dada, quando apropriado, aos atletas que tenham sido ou estejam para ser ultrapassados.

A volta final de cada atleta é assinalada, normalmente, pelo soar de um sino.

REGRA 132
SECRETÁRIO DA COMPETIÇÃO

O Secretário da Competição deverá recolher os resultados completos de cada prova, detalhes os quais devem ser fornecidos pelo Árbitro Geral, o Cronometrista Chefe ou o Árbitro Chefe de Foto Finish e o Anemometrista. Então ele deve imediatamente passar esses detalhes para o Anunciador, registrar os resultados e entregar a súmula ao Diretor da competição.

Onde for utilizado um sistema de computação para os resultados, a cada prova de campo o anotador/digitador que se encontrar no local de cada prova de campo deverá assegurar-se de que os resultados completos de cada prova tenham dado entrada no computador. Os resultados das corridas darão entrada no computador sob a direção do Árbitro Chefe de Foto Finish. O Anunciador e o Diretor da competição terão acesso aos resultados através de um terminal do computador.

REGRA 133
COMISSÁRIO

O Comissário deverá ter o controle do local da competição e não permitirá a entrada e a permanência de quaisquer pessoas senão os árbitros e competidores aguardando suas provas ou outras pessoas autorizadas com credencial válida.

REGRA 134
ANUNCIADOR

O Anunciador deve transmitir ao público os nomes e os números dos atletas de cada prova, e todas as informações importantes tais como composição das séries, raias ou posições sorteadas e tempos intermediários. O resultado (colocações, tempos, alturas e distâncias) de cada prova deve ser anunciado o mais rápido possível, após o recebimento da informação.

Em competições realizadas sob a Regra 1 (a), os Anunciadores de língua inglesa e francesa serão designados pela IAAF. Em conjunto com o Coordenador de Apresentação da Prova e sob a direção geral do Delegado de Organização e/ou do Delegado Técnico, esses Anunciadores serão responsáveis por todos os assuntos relacionados ao protocolo de anúncios.

REGRA 135
AGRIMENSOR OFICIAL

O Agrimensor Oficial deverá verificar a exatidão das marcas e das instalações e entregar os certificados correspondentes ao Coordenador Técnico antes da competição.

Ele deverá ter acesso a todas as plantas e especificações do estádio e aos relatórios da última medição para poder realizar a sua verificação.

REGRA 136
ANEMOMETRISTA

O Anemometrista deve assegurar que o anemômetro esteja situado de acordo com a Regra 163.9 (provas de pista) e 184.5 (provas de campo). Ele deve verificar a velocidade do vento na direção da corrida nas provas apropriadas e então anotar e assinar a súmula com os resultados obtidos e comunica-la ao Secretário da Competição.

REGRA 137
ÁRBITRO DE MEDIÇÕES ELETRÔNICAS

Um Árbitro de Medições deve ser indicado quando for usada medida eletrônica de distância.

Antes do início da competição, ele reunir-se-á com o pessoal técnico envolvido e familiarizar-se-á com o equipamento.

Antes da prova ele supervisionará o posicionamento dos instrumentos de medição, levando em consideração as exigências técnicas solicitadas pelo pessoal técnico.

Para assegurar que o equipamento está operando corretamente, ele deverá, antes e após a prova, supervisionar uma série de medidas em conjunto com os árbitros e o árbitro geral para confirmar a concordância com os resultados obtidos usando uma trena de aço calibrada.

Durante a competição ele deverá permanecer em total controle da operação. Ele entregará um relatório ao Árbitro Geral das Provas de Campo para certificar que o equipamento está preciso.

REGRA 138
ÁRBITROS DA CÂMARA DE CHAMADA

O Árbitro Chefe da Câmara de Chamada supervisionará o trânsito entre a área de aquecimento e a área de competição para assegurar que os atletas, após terem sido checados na Câmara de Chamada, estejam presentes e prontos no local da prova e dentro do horário de início de suas provas.

Os Árbitros da Câmara de Chamada deverão assegurar que os atletas estejam utilizando o uniforme oficial de seu país ou de seu clube aprovados pela sua Federação Nacional, e que os números de competição sejam usados corretamente e correspondem às listas de saída e que os sapatos, número e tamanho dos pregos, propaganda nas bolsas e vestuários dos atletas estejam de acordo com as Regras e Regulamentos da IAAF e que qualquer tipo de material não autorizado não seja introduzido na área de competição.

Os árbitros deverão encaminhar qualquer questão não resolvida ou questões levantadas ao Árbitro Geral da Câmara de Chamada.

REGRA 139
COMISSÁRIO DE PROPAGANDA

O Comissário de Propaganda (quando nomeado) supervisionará e aplicará as atuais Regras e Regulamentos de Propaganda da IAAF e decidirá, em conjunto com o Árbitro Geral da Câmara de Chamada, sobre quaisquer questões ou assuntos não resolvidos na Câmara de Chamada.

SEÇÃO II - REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

REGRA 140
INSTALAÇÕES DE ATLETISMO

Qualquer superfície firme e uniforme, que esteja em conformidade com as especificações no "IAAF Track and Field Facilities Manual", pode ser usada para o Atletismo. As competições de Atletismo segundo a Regra 1 (a) e competições controladas diretamente pela IAAF somente podem ser realizadas em instalações de superfície sintética de conformidade com as "Especificações de Instalação para Pisos Sintéticos" da IAAF e que possuam um Certificado de aprovação Classe 1 da IAAF em vigor.

É recomendado que, quando tais instalações estejam disponíveis, competições segundo a Regra 1 (b) a (h) sejam também realizadas nestas instalações.

Em qualquer caso, um Certificado Classe 2 atestando a precisão da pista e das instalações das provas de campo no formato requerido segundo o Sistema de Certificação da IAAF será requerido para todas as instalações previstas para competições sob a Regra 1.(a) a (h).

Nota (i): O "IAAF Track and Field Facilities Manual", publicado em 2003 e disponível na Secretaria Geral da IAAF, contem maiores detalhes e especificações definidas para o planejamento e construção de instalações de Atletismo incluindo diagramas adicionais de medidas e marcações da pista.

Nota (ii): Um formulário padrão de certificado de medição de instalação está disponível na IAAF ou na site da mesma.

Nota (iii): Esta Regra não se aplica a provas de corrida e Marcha Atlética realizadas em rua ou percursos de cross-country.

REGRA 141
FAIXAS ETÁRIAS

As seguintes definições serão aplicadas às faixas etárias reconhecidos pela IAAF:

Menores Masculino e Feminino: Qualquer atleta de 16 ou 17 anos em 31 de dezembro do ano da competição.

Juvenis Masculino e Feminino: Qualquer atleta de 18 ou 19 anos em 31 de dezembro do ano da competição.

Master Masculino / Feminino: Qualquer atleta que tenha atingido seu/sua 35º aniversário.

Nota (i): Todos as outras questões relativas às competições de Máster são citados no Manual da IAAF/WMA aprovado pelos Conselhos da IAAF e da WMA.

Nota (ii): Elegibilidade incluindo idades mínimas para participação em Competições da IAAF devem estar sujeitas aos Regulamentos específicos da competição.

REGRA 142
INSCRIÇÕES

1. As competições organizadas sob as Regras da IAAF são restritas a atletas elegíveis (ver Capítulo 2).

2. A nenhum atleta será permitido competir fora de seu próprio país a menos que sua elegibilidade seja garantida por sua Federação Nacional e ele tenha permissão de tal entidade para competir. Em todas as Competições Internacionais tal garantia de elegibilidade de um atleta será aceita a menos que seja feita alguma objeção ao(s) Delegado(s) Técnico(s) relativa à sua elegibilidade (Ver Regra 146.1).

Inscrições Simultâneas

3. Se um atleta estiver inscrito em provas de campo e pista, ou em mais de uma prova de campo sendo realizada simultaneamente, o Árbitro Geral apropriado pode, em cada série de tentativas, ou em cada tentativa nos salto em altura e com vara, permitir que o atleta realize sua tentativa em ordem diferente da que foi sorteada antes do início da competição. Entretanto, se um atleta, posteriormente, não estiver presente para qualquer tentativa, então será considerado que ele "passou", uma vez que o período permitido tenha se esgotado. No caso do Salto em Altura e Salto com Vara, se um atleta não estiver presente quando todos os outros atletas presentes tenham terminado a prova, o Árbitro deverá considerar que tal (tais) atleta(s) abandonou(abandonaram) a prova, uma vez que o período para uma outra tentativa tenha decorrido.

Falha de Participação

4. Em todas as competições previstas na Regra 1.1 (a), (b) e (c), exceto como descrito abaixo, um atleta será impedido de participar das provas subseqüentes na competição, inclusive dos revezamentos, nos casos onde:

(a) após confirmação final de sua participação em uma prova, o atleta deixar de participar da mesma;

(b) tenha se classificado em eliminatórias ou séries preliminares para participar em outra posterior, mas se abstém de participar desta.

A apresentação de um atestado médico, aprovado por um oficial médico indicado ou aprovado pela IAAF e/ou o Comitê Organizador, pode ser aceito como motivo suficiente para que o atleta tenha se tornado incapaz de competir após o encerramento das confirmações ou após competir em uma série anterior, mas estará apto a competir nas demais provas no dia seguinte da competição. Outras razões justificáveis (ex. fatores que independem da ação do atleta, tais como problemas com o sistema oficial de transporte), pode, após confirmação, ser aceito pelo(s) Delegado(s) Técnico(s).

Nota (i): Deve ser publicada antecipadamente a hora precisa para confirmação final da participação.

Nota (ii): A ausência à prova inclui não competir honestamente com esforço autêntico. O Árbitro Geral pertinente decidirá neste caso e essa decisão deve ser incluída nos resultados oficiais. A situação prevista nesta Nota não se aplicará a provas combinadas individuais.

REGRA 143
UNIFORMES, SAPATOS E NÚMEROS

Uniformes

1. Em todas as provas os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser usado de modo a não sofrer objeções. O uniforme deve ser feito de material que não seja transparente, mesmo se molhado. Um atleta não deve usar uniforme que possa dificultar a visão dos árbitros. As vestimentas dos atletas devem ter a mesma cor na frente e nas costas.Em todas as competições sob a Regra 1(a) a (e) (Torneios), os atletas deverão participar com o uniforme oficialmente aprovado por sua Federação Nacional. Em todas as competições sob a Regra 1 (e) (Copas de Clubes) a (h), os atletas devem participar com o uniforme nacional ou do clube, oficialmente aprovado pela Federação Nacional. A Cerimônia de Premiação e qualquer volta de honra são consideradas parte da competição para este fim.

Sapatos

2. Os atletas podem competir descalços ou calçados em um ou em ambos os pés. A finalidade dos sapatos para competição é dar proteção e estabilidade aos pés e um apoio firme no chão. Entretanto, tais sapatos não devem ser feitos de modo a dar qualquer vantagem adicional desleal ao atleta, incluindo a incorporação de qualquer tecnologia que dê ao usuário qualquer vantagem desleal. É permitido o uso de correia sobre o sapato. Todos os tipos de sapatos de competição devem ser aprovados pela IAAF.

Número de Pregos

3. O solado e o calcanhar dos sapatos deverão ser construídos de modo a permitir o uso de até 11 pregos. Qualquer número de pregos até 11 pode ser usado, mas o número de posições dos pregos não pode exceder de 11.

Dimensões dos Pregos

4. Quando uma competição for realizada em pista sintética, a parte do prego que se projeta do solado ou do calcanhar não deve exceder 9mm, exceto no salto em altura e lançamento do dardo, onde não pode exceder de 12mm. Esses pregos deverão ter um diâmetro máximo de 4mm. Para pistas não sintéticas, o comprimento máximo permitido do prego será de 25mm e o diâmetro máximo de 4mm.

sola e o Calcanhar

5. O solado e/ou o calcanhar podem ter sulcos, ondulações, denteados ou protuberâncias desde que sejam feitos do mesmo material ou similar ao do solado.

No salto em altura e no salto em distância, o solado deve ter uma espessura máxima de 13mm e o calcanhar no salto em altura deve ter uma espessura máxima de 19mm. Em todas as outras provas o solado e/ou calcanhar poderão ter qualquer espessura.

Nota: A espessura da sola e do calcanhar do sapato será medida desde a distância entre o lado interno superior e o lado externo inferior, incluindo os números acima mencionados e incluindo qualquer tipo ou forma de palmilha.

Inserções e Adições ao Sapato

6. Os atletas não podem usar, dentro ou fora do sapato, qualquer dispositivo que tenha o efeito de aumentar a espessura da sola acima do máximo permitido, ou que possa dar qualquer vantagem que ele não obteria com o tipo de sapato descrito nos parágrafos anteriores.

Números

7. A cada atleta será fornecido dois números que devem ser usados , visivelmente no peito e nas costas, durante a competição, exceto no salto com vara e salto em altura, onde somente um número pode ser usado nas costas ou no peito. O número deve corresponder ao número do atleta no programa. No caso do uso de agasalhos durante a competição, os números devem ser usados nos agasalhos de uma maneira similar.

Em competições segundo a Regra 1.1(e) a (h) inclusive, tanto os nomes dos atletas ou outra identificação apropriada (como a posição nos Rankings Mundiais da IAAF) nos números serão permitidos.

8. Esses números devem ser usados como confeccionados e não podem ser cortados, dobrados ou em qualquer forma obscurecidos. Em provas de longa distância esses números podem ser perfurados para permitir a circulação do ar, mas a perfuração não deve ser feita em qualquer das letras ou numerais que neles apareçam.

9. Quando o aparelho de Foto Finish estiver em operação, o Comitê Organizador da competição pode solicitar aos atletas o uso de números adicionais do tipo adesivo na parte lateral de seus calções. A nenhum atleta será permitido participar em qualquer competição sem exibir o(s) número(s) apropriado(s) e ou identificação.

REGRA 144
ASSISTÊNCIA AOS ATLETAS

Indicação de Tempos Intermediários

1. Tempos intermediários e extra-oficiais dos vencedores devem ser anunciados oficialmente e/ou expostos. De outro modo tais tempos não devem ser comunicados aos atletas por pessoas na área da competição sem a autorização prévia do Árbitro Geral apropriado.

Prestação de Assistência

2. Os itens seguintes não devem ser considerados como assistência .

(a) comunicação entre os atletas e seus treinadores não posicionados na área de competição. Para facilitar esta comunicação e não perturbar o andamento da competição, um local na arquibancada, próximo ao local de cada prova de campo, deve ser reservado para os treinadores dos atletas.

(b) Fisioterapia e/ou exame/tratamento médico necessário para capacitar um atleta a participar ou continuar participando uma vez na área de competição , é permitido desde que sejam prestados pelos membros da equipe médica oficial indicada pelo Comitê Organizador e claramente identificados por braçadeiras, vestimentas ou um distintivo similar. Uma equipe médica credenciada aprovada pelo Delegado Médico ou Técnico especificamente para o propósito acima será permitida em áreas de tratamento médico fora da área de competição. Em nenhum dos casos deverá a intervenção atrasar a condução da competição ou uma tentativa de um atleta na ordem designada. Tais cuidados ou assistência por qualquer outra pessoa, se durante a competição ou imediatamente antes da mesma, uma vez que os atletas tenham deixado a Câmara de Chamada é considerado assistência.

Para o propósito desta Regra os seguintes itens devem ser considerados como assistência, e portanto não permitidos.

(c) marcação de ritmo nas corridas por pessoas não participantes da prova, por atletas ou marchadores retardatários, ou a ponto de se tornarem retardatários, ou por qualquer tipo de equipamento técnico.

(d) posse ou uso de equipamentos de vídeos ou gravadores, rádios, CD, rádios transmissores, telefone celular ou equipamentos similares na área de competição.

Qualquer atleta prestando ou recebendo assistência dentro da área de competição durante uma prova deve ser advertido pelo Árbitro Geral e avisado que, por qualquer repetição, ele será desqualificado daquela prova. Se um atleta é subseqüentemente desqualificado da prova, qualquer resultado obtido até aquele momento naquela prova não será considerado válido. Entretanto, resultados obtidos em uma qualificação anterior daquela prova será considerado válido.

Informação sobre o Vento

3. Uma biruta deve ser posicionada em uma posição apropriada em todas as provas de saltos, disco e dardo, para mostrar ao atleta a direção e força aproximadas do vento.

Bebidas/Esponjas

4. Nas provas de pista de 5.000 ou mais, o Comitê Organizador pode proporcionar água e esponjas aos atletas, se as condições climáticas assim o exigirem.

REGRA 145

DESQUALIFICAÇÃO

1.Se um atleta é desqualificado de uma prova por infração às Regras Técnicas da IAAF, uma referência deve ser feita nos resultados oficiais à Regra da IAAF que foi infringida. Qualquer resultado obtido até aquele momento naquela prova não será considerado válido. Entretanto, resultados obtidos em uma rodada de qualificação anterior daquela prova serão considerados válidos. A desqualificação de um atleta em uma prova por uma infração às Regras Técnicas não impedirá o atleta de participar quaisquer outras provas naquela competição

2 Se um atleta é desqualificado de uma prova por agir de forma anti-desportiva ou de maneira imprópria, deverá ser feita referência nos resultados oficiais dando as razões de tal desqualificação. Qualquer resultado obtido até aquele momento naquela prova não será considerado válido. Entretanto, resultados obtidos em uma rodada de qualificação anterior daquela prova serão considerados válidos. A desqualificação de um prova por comportamento anti-desportivo ou impróprio sujeitará o atleta passível de desqualificação pelo Árbitro Geral de participar das provas subseqüentes naquela competição. Se a infração é considerada séria, o Diretor da Competição relatará isto ao organismo nacional apropriado para consideração de maiores ações disciplinares de acordo com a Regra 22.1 (f).

REGRA 146

PROTESTOS E APELAÇÕES

1. Os protestos relativos à condição de um atleta para participar de uma competição devem ser apresentados, antes do início de tal competição, ao(s) Delegado(s) Técnico(s). Uma vez que o(s) Delegado(s) Técnico(s) tenha tomado uma decisão, deverá haver o direito de apelar da mesma ao Júri de Apelação. Se a questão não puder ser resolvida satisfatoriamente antes da competição, deve ser permitido que o atleta compita “sob protesto”, devendo o assunto ser levado ao Conselho da IAAF.

2. Os protestos relativos a resultados ou condução de uma prova devem ser feitos dentro de 30 minutos do anúncio oficial do resultado daquela prova.

O Comitê Organizador da competição será responsável por assegurar que a hora do anúncio de todos os resultados foi registrada.

3. Qualquer protesto, em primeira instância, deve ser feito verbalmente ao Árbitro Geral pelo próprio atleta ou qualquer pessoa em seu nome. Para chegar a uma decisão justa, o Árbitro Geral deve levar em consideração todas as evidências que julgue necessárias, inclusive filmes ou fotografias produzidos por um equipamento de “vídeo tape” oficial ou qualquer outra evidência de vídeo disponível. O Árbitro Geral pode decidir sobre o protesto ou encaminhá-lo ao Júri. Caso o Árbitro Geral tome uma decisão, dela caberá recurso de apelação para o Júri.

4. (a)Em uma prova de pista, se um atleta faz um protesto oral imediato ccntra o fato de lhe ter sido atribuído uma saída falta, um Árbitro Geral de pista pode permitir que o atleta compita sob protesto a fim de preservar os direitos de todos os envolvidos. Tal protesto não pode ser aceito se uma saída falsa foi detectada por um aparelho de controle de saída falsa aprovado pela IAAF, a menos que por qualquer razão o Árbitro Geral determine que a informação proveniente do aparelho é obviamente imprecisa.

Quando um equipamento aprovado de controle de saída falsa é usado, um protesto pode ser baseado na falha do Árbitro de Partida em considerar uma saída falsa. O protesto pode ser feito somente por uma atleta que tenha completado a prova, ou outra pessoa em seu nome. Se o protesto é aceito, qualquer atleta que tenha cometido a saída falsa, e que estava sujeito a desqualificação de acordo com a Regra 162.7, será desqualificado.

(b)Em uma prova de campo, se um atleta faz um protesto verbal imediato contra uma tentativa julgada como falha, o Árbitro Geral da prova pode a seu critério, mandar que a tentativa seja medida e o resultado registrado, a fim de preservar os direitos de todos os envolvidos.

5. Um protesto ao Júri de Apelação deve ser realizado até 30 minutos após o anúncio oficial da decisão do Árbitro Geral, por escrito, devendo ser assinado por um dirigente responsável, em nome do atleta, e deve ser acompanhado por um depósito de US$100.00, ou seu equivalente, que não será devolvido se o protesto não for procedente.

6. O Júri de Apelação consultará todas as pessoas envolvidas, incluindo o Árbitro Geral e os demais oficiais. Se o Júri de Apelação estiver em dúvida, outra evidência disponível pode ser considerada. Se tal evidência, incluindo qualquer evidência em vídeo disponível, não for conclusiva, a decisão do Árbitro Geral será mantida.

Nota: Na ausência de um Júri de apelação ou Delegado(s) Técnico(s), a decisão do Árbitro Geral será final.

REGRA 147

COMPETIÇÕES MISTAS

Para as competições realizadas completamente em estádio, provas mistas entre participantes masculinos e femininos não serão permitidas.

REGRA 148

MEDIÇÕES

1. Para as provas de pista e campo em competições sob a Regra 1 (a) até (c), inclusive, todas as medições devem ser efetuadas com uma trena de aço certificada ou uma barra de medição ou um equipamento científico de medição. A trena de aço, barra ou equipamento científico de medição devem ser certificados pela IAAF e a precisão do equipamento de medição usado na competição deverá ser verificada por uma organização apropriada credenciada pela autoridade nacional de Medidas, de tal forma que todas as medidas sigam os padrões de medições nacionais e internacionais. Para as outras competições que não sejam do Regra 1 (a) a (c) a trena de fibra de vidro pode ser utilizada.

Nota: No que se refere à aceitação de recordes, ver Regra 260.26(a)

REGRA 149

VALIDADE DOS RESULTADOS

Nenhum resultado conseguido por um atleta será considerado válido a menos que tenha sido obtido durante uma competição oficial realizada em conformidade com as Regras da IAAF.

REGRA 150
GRAVAÇÕES EM VÍDEO

Em competições realizadas sob a Regra 1.1(a) e (b) e, sempre que possível em outras competições, é recomendado que seja usada em todas as provas uma gravação oficial em vídeo, como um documento de apoio, na qual a precisão dos resultados e a violação das Regras sejam gravadas.

REGRA 151
PONTUAÇÃO

Em um torneio onde o resultado seja determinado por pontos, o método de pontuação deve ser aprovado por todos os países participantes antes do início do torneio.

SEÇÃO III - PROVAS DE PISTA

As Regras 163.2, 163.6 (exceto sob 230.9 e 240.9), 164.3 e 165 também se aplicam às Seções VII, VIII e IX.

REGRA 160
MEDIDAS DA PISTA

1. O comprimento de uma pista oficial de corrida deve ser de 400m. Ela consistirá de duas retas paralelas e duas curvas com raios iguais. A menos que seja de grama, a parte interna da pista terá uma borda de material apropriado, de aproximadamente 5cm de altura e um mínimo de 5cm de largura.

Se uma parte da borda tiver que ser removida temporariamente para provas de campo, seu lugar será marcado por uma linha branca de 5cm de largura e por cones ou bandeiras, com altura mínima de 20cm posicionados na linha branca de maneira que a borda da base do cone ou o mastro da bandeira coincida com a borda da linha branca mais próxima da pista, colocados em intervalos que não excedam 4m. Isto será também aplicado à parte da pista para provas de obstáculos onde os atletas saem da pista principal para efetuar o salto sobre fosso. Para uma pista de grama sem bordas, a borda interna deve ser marcada com linhas de 5cm de largura. Deverão também ser colocadas bandeiras em intervalos de 4m. As bandeiras devem ser colocadas na linha para prevenir que qualquer atleta corra na linha, e elas deverão ser colocadas a um ângulo de 60º com o chão para fora da pista. Para este fim, bandeiras de aproximadamente 25 x 20 cm de tamanho colocadas em hastes de 45cm de comprimento são mais apropriadas.

2. A medição da pista deve ser feita a 30cm de sua borda interna ou, na falta dela, a 20cm da linha que marca o seu limite interno.

3. A distância da corrida será medida a partir da borda da linha de saída mais afastada da linha de chegada até a borda da linha de chegada mais próxima da de saída

Medidas da Pista (vista do campo)

4. Em todas as corridas até e inclusive 400m, cada atleta deve ter uma raia separada, com uma largura máxima de 1,22m +/-0.01m, marcadas por linhas de 5cm de largura. Todas as raias deverão ter a mesma largura. A raia interna será medida conforme o parágrafo 2 acima, mas todas as demais raias serão medidas a 20cm da borda externa das linhas.

Nota(i): Para todas as pistas construídas antes de 1 de janeiro de 2004 para todas as corridas, a linha deverá ter uma largura de 1.25m+/-0.01m.

Nota (ii): A linha à direita de cada raia será incluída na medição da largura de cada raia (ver Regra 163.3 e 163.4).

5. Nas competições internacionais realizadas sobre a Regra 1.1 (a), (b) e (c), a pista terá oito raias.

6. A inclinação lateral máxima permitida das pistas não pode exceder de 1:100 e o total da inclinação na direção da corrida não poderá exceder de 1:1000 para baixo.

Nota: Recomenda-se que, para pistas novas, a inclinação lateral se dirija para a raia interna.

7. A informação técnica completa sobre a construção de pistas de Atletismo, sua disposição e marcação está contida no "IAAF Track & Field Facilities Manual". Esta Regra dá os princípios básicos que devem ser respeitados.

REGRA 161
BLOCOS DE PARTIDA

1. Os blocos de partida devem ser usados em todas as corridas até e inclusive 400m (incluindo a primeira etapa dos revezamentos 4x200 e 4x400m) e não deve ser usado para qualquer outra corrida. Quando em posição na pista, nenhuma parte do bloco de partida deve ultrapassar a linha de saída ou estender-se até outra raia. Os blocos de partida devem obedecer as seguintes especificações gerais:

(a) Eles devem ser inteiramente rígidos em sua construção e não devem oferecer nenhuma vantagem ao atleta.

(b) Eles devem ser fixados na pista por um número de pinos ou pregos, dispostos para causar o mínimo possível de danos a pista. A disposição deve permitir a sua rápida e fácil remoção. O número, a espessura e a largura dos pinos ou pregos dependem da construção da pista. A base não deve permitir movimento algum durante a saída efetiva.
(c) Quando o atleta utiliza seu próprio bloco de partida ele deve obedecer aos parágrafos (a) e (b) acima. Ele pode ser de qualquer desenho ou construção, desde que não interfira nos outros atletas.
(a) Quando os blocos de partida forem fornecidos pelo Comitê Organizador, também devem estar de acordo com as seguintes especificações:

Os blocos de partida consistirão de dois tacos, contra os quais os pés do atleta farão pressão na posição de saída. Os tacos devem estar adaptados a uma armação rígida que não obstrua os pés do atleta quando eles deixarem os blocos. Os tacos devem ser inclinados para adaptar-se à posição de saída do atleta, e podem ser planos ou ligeiramente côncavos. A superfície dos tacos deve ser preparada com ranhuras ou ressaltos ou cobertas com material adequado, para acomodar os pregos dos sapatos dos atletas.

A colocação dos tacos na armação rígida dos blocos pode ser ajustável sem permitir qualquer movimento no impulso da saída. Em todos os casos, os tacos devem ser ajustáveis para frente ou para trás, um em relação ao outro. Os ajustes devem ser feitos através de fixadores firmes ou parafusos que possam ser fácil e rapidamente manejados pelo atleta.

2. Em competições realizadas segundo a Regra 1.1 (a), (b) e (c), os blocos de partida serão conectados a um equipamento detector de saídas falsas aprovado pela IAAF. O Árbitro de Partida e/ou Confirmador determinado deverá utilizar fones de ouvido que lhe permitam escutar claramente o sinal acústico emitido pelo equipamento de controle quando detecta uma saída falsa (exemplo: quando o tempo de reação é inferior a 100/1000 de segundo). Assim que o Árbitro de Partida e/ou o Confirmador determinado ouvirem o sinal acústico, e se o revólver foi disparado, ou o equipamento de partida foi ativado, deverá haver uma nova chamada e o Árbitro de Partida examinará imediatamente os tempos de reação no equipamento detector de saída falsa a fim de confirmar qual(is) atleta(s) é(são) o(s) responsável pela saída falsa. Este sistema é fortemente recomendado para todas as demais competições.
3. Nas competições previstas na Regra 1.1(a), (b), (c), (d) e (e), os atletas deverão usar blocos de partida fornecidos pelo Comitê Organizador do evento e em outras competições, em qualquer tipo de pista, os Organizadores podem insistir para que somente os blocos fornecidos por eles sejam usados.

REGRA 162
PARTIDA

1. A partida de uma corrida deve ser marcada por uma linha branca de 5cm de largura. Em todas as corridas em raia livre a linha de saída será curva, de maneira que todos os atletas percorram a mesma distância da saída à chegada.
As posições nas provas em todas as distâncias serão numeradas da esquerda para a direita, no sentido de direção da corrida.
2. Todas as corridas serão iniciadas pelo tiro da pistola do Árbitro de Partida ou aparelho de partida aprovado, disparado para cima, após o Árbitro ter verificado que os atletas estão em seus lugares e na posição correta de largada e imóveis.
3. Em todas as competições internacionais, exceto as citadas na nota abaixo, os comandos do Árbitro e Partida em sua própria língua, inglês ou francês, nas corridas até e inclusive 400m (incluindo 4x200m e 4x400m), serão: “As suas marcas”, “Prontos”, e quando os atletas estiverem “prontos”, o revólver será disparado, ou o equipamento de partida será ativado. Um atleta não pode tocar a linha de saída ou o solo além dele, com suas mãos ou seus pés, quando estiver em suas marcas.

Em corridas acima de 400m, os comandos serão “Às suas marcas” e quando os atletas estiverem em seus lugares e imóveis, o revólver será disparado ou o equipamento de partida aprovado ativado. Um competidor não pode tocar o solo com uma ou ambas as mãos durante a saída.
Nota: Em competições segundo a Regra 1 (a) e (b), os comandos do Árbitro de Partida serão dados somente em Inglês.
4. Se por qualquer razão o Árbitro de Partida não se satisfizer com a posição dos competidores para a partida, depois que todos eles estiverem nos seus lugares, deve ordenar a todos os atletas que se levantem e os Assistentes do Árbitro de Partida os colocarão novamente em seus postos.

Em todas as corridas até e inclusive 400m (incluindo a primeira volta dos 4x200m e 4x400m), é obrigatória a saída de uma posição agachada e o uso de blocos de partida.

Após o comando “Às suas marcas”, o atleta deve aproximar-se de linha de saída, assumir uma posição completamente dentro de sua raia designada e atrás da linha de saída. Ambas as mãos e no mínimo um joelho devem estar em contato com o solo e ambos os pés em contato com os blocos de partida. Ao comando de “Prontos” o atleta deve, imediatamente, se levantar para sua posição final de largada, retendo o contato das mãos com o solo e dos pés com os blocos.
5. Conforme o caso, os comandos “Às suas marcas” ou “Prontos”, todos os atletas devem, imediatamente, e sem qualquer demora, tomar a posição de saída completa e final.

Saída Falsa

6. Um atleta, após assumir uma posição total e final, não poderá iniciar seu movimento até o momento que perceba o disparo do revólver, ou equipamento de saída aprovado. Se, no julgamento do Árbitro de Partida ou Confirmadores, ele iniciar seu movimento antes, será considerado uma saída falsa.

Será considerada uma saída falsa se, no julgamento do Árbitro de Partida:

(a) um atleta falhar em cumprir os comandos “as suas marcas” ou “prontos” após o tempo razoável apropriado.
(b) Um atleta após o comando “as suas marcas” perturbar outros atletas na corrida através de som ou de outro modo.

Nota: Quando um equipamento de detecção de saída falsa está em operação (ver Regra 161.2 para detalhes operacionais do equipamento), a evidência desse equipamento deve ser aceita normalmente como conclusiva pelo Árbitro de Partida.

7. Qualquer atleta que cometa uma saída falsa será advertido. Exceto em provas Combinadas, somente uma saída falsa por corrida será permitida sem a desqualificação do(s) atleta(s) que a cometeu. Qualquer (quaisquer) atleta(s) que cometer(em) outras saídas falsas na corrida deve(m) ser desqualificado(s) desta.

Em provas combinadas, se um competidor é responsável por duas saídas falsas, ele será desqualificado.

8. Se, na opinião do Árbitro de Partida ou de qualquer Confirmador, a saída não tiver sido correta, os atletas deverão ser chamados novamente com o disparo do revólver.

Nota: Na prática, quando um ou mais atletas cometem uma saída falsa, outros instintivamente, tendem a seguí-los e, teoricamente, qualquer atleta que assim proceda também comete uma saída falsa. O Árbitro de Partida deve advertir somente aquele ou aqueles que, na sua opinião, foram os responsáveis pela saída falsa. Isso pode resultar em que mais de um atleta seja advertido. Se a saída falsa não for devida a qualquer atleta, nenhuma advertência deve ser dada e um cartão verde será mostrado a todos os atletas.

1.000m, 2.000, 3.000m, 5.000m e 10.000m.

9. Quando houver mais de 12 atletas em uma corrida, podem-se dividir em dois grupos, ficando um grupo com aproximadamente 65% dos atletas sobre a linha curva normal de saída e o outro grupo sobre a linha de saída separada também curvada, que esteja marcada na metade exterior da pista. O segundo grupo deve correr até o final da primeira curva pelo lado externo da pista.

A linha de saída separada deve ser marcada de tal maneira que todos os atletas corram a mesma distância.

A linha de raia livre para os 800m descrita na Regra 163.5 indica o local onde os atletas do grupo externo em 2.000 e 10.000 metros podem reunir-se com os atletas que utilizaram a linha de saída normal. A pista será marcada na entrada da reta de chegada para as saídas em grupos de 1.000, 3.000 e 5.000m para indicar onde os atletas que saem no grupo exterior podem reunir-se com os atletas usando a saída normal. Esta marca pode ser de 5 x 5cm sobre a linha entre as raias 4 e 5 (raias 3 e 4 para uma pista de 6 raias) sobre a qual um cone ou uma bandeira será colocado até que os dois grupos se reúnam.

REGRA 163
CORRIDAS

1. A direção da corrida deve ser definida pela mão esquerda do atleta voltada para a borda interna. As raias deverão ser numeradas com a raia esquerda para o interior sendo numerada a raia 1.

Obstrução

2. Qualquer competidor, corredor ou marchador, que empurrar ou obstruir outro atleta, de modo a impedir sua progressão, estará passível de desqualificação nessa prova. O Árbitro Geral terá autoridade para ordenar que a prova seja corrida novamente, excluindo qualquer atleta desqualificado ou, no caso de uma série, permitir que quaisquer atletas seriamente afetados pelo empurrão ou obstrução (outro que não seja o atleta desqualificado), de competir em uma rodada subseqüente da prova. Normalmente tal atleta terá terminado a prova com esforço autêntico.

Sem levar em conta se houve uma desqualificação, o Árbitro Geral, em circunstâncias excepcionais, terá também autoridade para ordenar que uma prova seja disputada novamente, se considerar isso razoável e justo.

Corridas em Raias

3. Em todas as provas realizadas em raias marcadas, cada atleta deverá manter-se em sua raia designada do início ao fim. Isso se aplica a qualquer parte de uma prova corrida em raias marcadas. Exceto como descrito abaixo no item 4, se o Árbitro Geral estiver satisfeito com as informações de um Árbitro ou Inspetor ou de outro, que um atleta tenha corrido fora de sua raia, ele será desqualificado.

4. Se um atleta é empurrado ou forçado por outra pessoa a correr fora de sua raia, e se não houver nenhuma vantagem material, o atleta não será desqualificado.

Se um atleta ainda:

(a) orrer fora de sua raia, na reta, e não tenha obtido nenhuma vantagem material, u

(b) correr fora da linha externa de sua raia na curva, sem vantagem alguma obtida por esse motivo, e nenhum corredor tiver sido obstruído, ele não será então desqualificado.

5. Nas competições realizadas segundo a Regra 1 (a), (b) e (c), a prova de 800m será corrida em raias marcadas até o plano vertical da extremidade mais próxima da linha de raia livre marcada depois da primeira curva, lugar de onde os corredores podem deixar as suas respectivas raias.

A linha de raia livre será uma linha curva, de 5cm de largura assinalada em cada final por uma bandeira de pelo menos 1,50m de altura posicionada fora da pista, a 30cm da linha da raia mais próxima.

Nota (i): Para auxiliar os atletas a identificarem a linha de raia livre, pequenos cones ou prismas, 5cm x 5cm e com altura máxima de 15cm, preferencialmente de cores diferentes da linha de raia livre e das linhas das raias, podem ser colocados nas linhas das raias imediatamente antes das interseções de cada raia com a linha de raia livre.

Nota (ii): Em torneios internacionais, os países podem, de comum acordo, decidir pela não utilização das raias.

Abandono da Pista

6. Um atleta não poderá continuar na prova após abandonar voluntariamente a pista.

Marcas na Pista

7. Exceto quando todos ou a primeira parte da corrida de revezamento está sendo realizada em raias, os atletas não podem fazer marcas ou colocar objetos sobre ou ao longo da pista para auxilia-los.

Medição da Velocidade do Vento

8. Os períodos para os quais a velocidade do vento será medida a partir da chama do tiro da partida ou equipamento de saída aprovado são os seguintes:

	Segundos
100m	10
100m com barreiras	13
110m com barreiras	13

Na prova de 200m, a velocidade do vento será medida por um período de 10 segundos começando quando o primeiro corredor entrar na reta.

9. Para as provas de pista o Anemômetro será colocado ao lado da reta adjacente à raia 1 a 50m da linha de chegada . Ele será posicionado a 1,22m de altura e não mais de 2m da pista.

10. O registro do Anemômetro se fará em metros por segundo, arredondado até o seguinte decímetro superior, em sentido positivo. (Exemplo: um registro de +2,03 metros por segundo se anotará como +2,1; um registro de -2,03 metros por segundo se anotará como -2,0). Os anemômetros que produzem registros digitais expressos em decímetros por segundo deverão ser construídos de maneira que atendam esta Regra.

Todos os anemômetros devem ter sido certificados pela IAAF e a precisão do anemômetro usado será verificado por uma organização competente credenciada pela autoridade nacional de Medidas, de forma que todas as medições sigam os padrões de medições nacionais e internacionais.

11. Anemômetros ultra-sônicos devem ser utilizados em todas as Competições Internacionais sob a Regra 1.1 (a) a (f).

O anemômetro mecânico deve ter uma proteção apropriada para reduzir o impacto de qualquer componente de vento cruzado. Quando tubos são usados, seu comprimento de cada lado do aparelho deve ser no mínimo duas vezes o diâmetro do tubo.

12. O anemômetro pode ser disparado e parado automaticamente e/ou por controle remoto, e a informação transferida diretamente para o computador da competição.

REGRA 164
CHEGADA

1. A chegada de uma corrida deve ser marcada por uma linha branca de 5cm de largura.

2. Com a finalidade de facilitar o alinhamento do equipamento de Foto finish e a leitura do filme de Foto finish, a intercessão das linhas das raias e a linha de chegada deverá ser pintada de preto de uma maneira adequada.

3. Os atletas devem ser classificados na ordem em que qualquer parte de seu corpo (ou seja, tronco, ficando excluídos cabeça. pescoço, braços, pernas, mãos ou pés) atinja o plano vertical que passa pela borda anterior da linha de chegada, conforme definido anteriormente.

4. Em qualquer corrida que seja decidida pela distância percorrida em determinado tempo, o Árbitro de partida deve dar um tiro exatamente um minuto antes do término do da prova, para avisar aos atletas e árbitros de que a corrida está próxima ao seu final. O Árbitro de Partida orientado diretamente pelo Cronometrista Chefe, exatamente no tempo apropriado após a saída, deve assinalar o fim da prova com um novo tiro. No momento em que o revólver é disparado no final da corrida, os Árbitros encarregados devem marcar o ponto exato em que cada atleta toca a pista pela última vez, ou simultaneamente com o tiro que encerra a prova.

A distância percorrida deve ser medida até o metro mais próximo atrás dessa marca. Antes do início da prova deve ser designado pelo menos um Árbitro para cada atleta, com a incumbência de marcar a distância percorrida.

REGRA 165
CRONOMETRAGEM E FOTO FINISH

1. Três métodos de cronometragem são reconhecidos como oficiais:
   - Manual
   - Elétrico totalmente automático obtido por um sistema de Foto finish.
   - Sistema de transponder (chips) para competições realizadas somente segundo as Regras 230 (corridas não realizadas totalmente no estádio), 240 e 250.

2. O tempo será marcado no momento em que qualquer parte do corpo do atleta (quer dizer, o tronco, excluindo-se a cabeça, pescoço, braços, pernas, mãos ou pés) alcance o plano vertical da borda mais próxima da linha de chegada.

3. Os tempos de todos os finalistas devem ser anotados. Além disso, quando possível, os tempos parciais em corridas de 800m ou mais, e os tempos a cada 1.000m em corridas de 3.000m ou mais, devem ser registrados.

Cronometragem Manual

4. Os cronometristas devem estar alinhados com a chegada e do lado externo da pista. Onde possível, eles devem se posicionar a pelo menos 5m da raia externa da pista. Para que todos possam ter uma boa visão da linha de chegada, uma plataforma elevada deve ser providenciada.

5. Os cronometristas devem usar tanto o cronômetro manual ou cronômetro eletrônico operado manualmente com leitura digital. Tais aparelhos são chamados “relógios” para os propósitos das Regras da IAAF.

6. A volta e os tempos intermediários, conforme a Regra 165.3, devem também ser registradas pelos membros da equipe de cronometristas designados, utilizando relógios capazes de tomar mais de um tempo, ou por cronometristas adicionais.

7. O tempo será marcado a partir do flash/fumaça do revólver ou do aparelho de partida aprovado.

8. Três cronometristas oficiais (um dos quais deverá ser o Cronometrista Chefe) e um ou dois cronometristas adicionais tomarão o tempo do vencedor de cada prova. Os tempos registrados pelos relógios dos cronometristas adicionais não serão considerados a menos que um ou mais relógios dos cronometristas oficiais falhem em registrar o tempo corretamente, caso em que os cronometristas adicionais serão chamados em ordem decidida previamente, de modo que em todas as corridas três relógios registrem o tempo oficial do vencedor

9. Cada cronometrista agirá independentemente e sem mostrar seu relógio ou discutir seu tempo com qualquer outra pessoa, deverá anotar seu tempo no formulário oficial e depois de assinar, entregar em mãos ao Cronometrista Chefe, que examinará os relógios para verificar os tempos registrados.
10. Em todas as corridas de pista cronometradas manualmente, os tempos devem ser lidos em décimos de segundos superior. Os tempos de corridas desenvolvidas parcial ou totalmente fora do estádio devem ser convertidos ao próximo segundo inteiro maior, por exemplo: 2:09:44:3 na Maratona se converterá em 2:09:45.

Se o ponteiro do relógio parar entre duas linhas indicadoras de tempo, se considerará tempo oficial o imediatamente superior. Se utilizado um relógio de 1/100 segundos, ou um eletrônico operado manualmente, com leitura digital, todos os tempos que não terminem em zero no segundo decimal se converterão ao próximo décimo de segundo maior, por exemplo: 10.11 se converterá em 10.2.
11. Se dois dos três relógios oficiais marcarem um mesmo tempo e o terceiro for diferente, o tempo registrado por aqueles dois será o oficial. Se os três estiverem em desacordo, o intermediário será oficial. Se somente dispuser de dois tempos e ambos forem distintos, o oficial será o maior dos dois.
12. O Cronometrista Chefe, agindo de acordo com as Regras mencionadas acima, decidirá o tempo oficial para cada atleta e entregará o resultado ao Secretário da Competição para publicação.

Sistema de Cronometragem Totalmente Automático e Foto Finish

13. Equipamento de Cronometragem Totalmente Automático e Sistema de Foto finish aprovados pela IAAF devem ser usados em todas as competições.

O Sistema

14. O equipamento de Foto Finish Totalmente Automático deve ser aprovado pela IAAF, baseando-se numa comprovação de sua exatidão feita nos quatro anos anteriores à competição. Deve ser disparado automaticamente pela pistola do Árbitro de Partida ou aparelho de saída aprovado, de maneira que o tempo total entre a detonação na boca do cano do revólver e o disparo do sistema de cronometragem seja constante e inferior a um milésimo de segundo.
15. Um sistema de cronometragem que opera automaticamente, na saída ou na chegada, mas não em ambas, não será considerada como manual nem como totalmente automática e, portanto, não deverá ser usada para obter tempos oficiais. Nesse caso, os tempos lidos no filme não serão, sob qualquer circunstância, considerados como oficiais, mas o filme pode ser usado como um apoio válido para determinar as colocações e ajustar os intervalos de tempo entre os atletas.

Nota: Se o mecanismo de cronometragem não é iniciado pelo disparo da pistola do Árbitro de Partida ou o equipamento aprovado, a escala de tempos no filme deve indicar esse fato automaticamente.

16. O Sistema deve registrar a chegada através de uma câmera com uma régua vertical, posicionada ao longo da linha de chegada, produzindo uma imagem contínua. A imagem deve também ser sincronizada com uma escala de tempo marcada uniformemente em 1/100 seg.
17. Os tempos e colocações dos atletas serão lidos a partir da imagem por meio de um cursor assegurando a perpendicularidade entre a escala de tempo e a linha de leitura.
18. O Sistema deve registrar automaticamente os tempos de chegada dos atletas e devem ser capaz de produzir uma imagem impressa que mostre o tempo de cada atleta.

Operação

19. O Árbitro Chefe de Foto Finish seraá responsável pelo funcionamento do Sistema. Antes do início da competição, ele reunirá a equipe técnica envolvida e se familiarizará com o equipamento. Em cooperação com o Árbitro Chefe para as provas de pista e o Árbitro de Partida, ele iniciará um controle, antes do início de cada sessão, para assegurar que o equipamento está iniciado automaticamente pelo revólver do Árbitro de Partida ou equipamento de partida aprovado, e que está corretamente alinhado. Ele supervisionará o posicionamento e o teste do equipamento e operação de controle zero.
20. Se possível, deverá haver pelo menos duas câmaras de foto finish em ação, uma de cada lado. Preferencialmente, estes sistemas de cronometragem devem ser tecnicamente independentes, por exemplo, com fontes de fornecimento de energia diferentes e gravando e recebendo o sinal do revólver do Árbitro de Partida, ou aparelho de cronometragem aprovado, por equipamentos e cabeamentos separados.

Nota: Quando duas ou mais câmeras de Foto finish forem usadas, uma deve ser designada como oficial pelo Delegado Técnico (ou Árbitro Internacional de Foto Finish, quando nomeado) antes do início da competição. Os tempos e colocações fornecidos pelas imagens de outra(s) câmera(s) não deverão ser considerados, a menos que existam razões para duvidar da acurácia da câmera oficial ou se houver necessidade de uso de imagens suplementares para resolver dúvidas na ordem de chegada (por exemplo: atletas total ou parcialmente obscurecidos na imagem pela câmera oficial).

21. Em conjunto com os dois Assistentes, o Árbitro Chefe de Foto Finish determinará os tempos dos atletas e suas respectivas colocações. Ele assegurará que esses resultados estão corretamente inseridos no sistema de resultados da competição e encaminhados ao Secretário da Competição.
22. Os tempos do Sistema de Foto Finish serão considerados como oficiais a menos que, por alguma razão, o árbitro respectivo decida que eles estão obviamente incorretos. Se este for o caso, os tempos obtidos pelos cronometristas manuais, se possível ajustados baseados nas informações das diferenças de tempo obtidos pela imagem do Foto-Finish serão os oficiais. Tais Cronometristas reservas devem ser indicados quando houver qualquer possibilidade de falha dos sistema de cronometragem.
23. Os tempos devem ser lidos da fotografia do foto finish da seguinte forma:

(a) Para todas as corridas até e incluindo 10.000m, o tempo deve ser lido e anotado da fotografia do foto finish em 1/100 de segundo. A menos que o tempo seja exato 1/100 de segundo, ele deverá ser lido 1/100 do segundo superior.

(b) Para todas as corridas na pista maiores que 10.000m, os tempos serão lidos em 1/100 de segundo. Todos os tempos não terminados em zero serão convertidos e anotados a 1/10 de segundo superior; por exemplo: para 20.000m, um tempo de 59:26.32 será registrado 59:26.4.

(c) Para todas as corridas realizadas parcial ou inteiramente fora do estádio, o tempo será lido em 1/100 de segundo. Todos os tempos não terminados em dois zeros serão convertidos ao segundo superior; por exemplo, para Maratona 2:09:44.32, será registrado 2:09:45.

Sistema de Cronometragem por Chip (ver a tradução da regra 240 (2004-2005)

24. A utilização de um sistema de cronometragem com chips em eventos realizados somente segundo as Regras 230 (corridas não realizadas completamente no estádio), 240 e 250 são permitidas desde que:

(a) O Sistema não requer qualquer ação por um atleta durante a competição, na chegada ou em qualquer estádio, no processamento do resultado.

(b) Nenhum dos equipamentos utilizados na largada, ao longo do percurso ou na linha de chegada se constitua em significante obstáculo ou barreira ao progresso de uma atleta.

(c) O peso do chip e seu modo de colocação no uniforme do atleta, número ou sapato não é significante.

(d) O Sistema é iniciado pelo disparo do revólver do Árbitro de Partida ou um equipamento de largada aprovado.

(e) A resolução seja 1/10 de um segundo (ex. ele é capaz de separar a chegada dos atletas com 1/10 de segundo de diferença). Para todas as corridas, o tempo será lido par 1/10 de segundo e registrado para o segundo completo. Todos os tempos lidos que não terminem em zero serão convertidos e registrados para o segundo maior, ex. para a Maratona, 2:09:44.3 será registrado como 2:09.45.

Nota: O tempo oficial será o tempo corrido entre o tiro do revólver de partida e a chegada do atleta na linha de chegada. Entretanto, o tempo decorrido entre um atleta cruzando a linha de largada e chegada pode ser informado a ele, mas não será considerado um tempo oficial.

(f) Quando a determinação da ordem de chegada e os tempos podem ser considerados oficiais, Regras 164.3 e 165.2 podem ser aplicados quando necessário.

Nota: Recomenda-se que os árbitros e/ou registros em vídeo sejam também providenciados para ajudar na determinação da ordem de chegada.

REGRA 166
SERIAÇÃO, SORTEIOS E QUALIFICAÇÃO EM PROVAS DE PISTA

Séries e Eliminatórias

1. Serão realizadas fases preliminares (séries) nas provas de pista nas quais o número de atletas seja muito grande para permitir que a competição seja realizada satisfatoriamente em uma fase única (final). Quando forem realizadas séries preliminares, todos os atletas devem competir nas mesmas e classificarem-se através delas.

2. As séries eliminatórias, quartas de final e semifinais serão montadas pelos Delegados Técnicos indicados. Se nenhum Delegado Técnico tiver sido indicado, elas serão montadas pelo Comitê Organizador.

As seguintes tabelas serão, na ausência de circunstâncias extraordinárias, usadas para determinar o número de fases e o número de séries em cada fase a ser realizada e os procedimentos de classificação para cada fase das provas de pista:

100m, 200m, 400m, 100m c/barreiras, 110m c/barreiras, 400m c/barreiras

Participantes	1ª Fase de Qualificação			2ª Fase de Qualificação			3ª Fase de Qualificação	
Inscritos	Séries	C	T	Séries	C	T	Séries	C
9 – 16	2	3	2					
17-24	3	2	2					
25-32	4	3	4	2	4			
33-40	5	4	4	3	4	4	2	4
41-48	6	4	8	4	4		2	4
49-56	7	4	4	4	4		2	4
57-64	8	3	8	4	4		2	4
65-72	9	3	5	4	4		2	4
73-80	10	3	2	4	4		2	4
81-88	11	3	7	5	3	1	2	4
89-96	12	3	4	5	3	1	2	4
97-104	13	3	9	6	2	4	2	4
105-112	14	3	6	6	2	4	2	4

800m, 4x100m - 4x400m

Participantes	1ª Fase de Qualificação			2ª Fase de Qualificação			3ª Fase de Qualificação	
Inscritos	Séries	C	T	Séries	C	T	Séries	C

9 – 16	2	3	2					
17-24	3	2	2					
25-32	4	3	4	2	3	2		
33-40	5	2	6	2	3	2		
41-48	6	2	4	2	3	2		
49-56	7	2	2	2	3	2		
57-64	8	2	8	3	2	2		
65-72	9	3	5	4	3	4	2	4
73-80	10	3	2	4	3	4	2	4
81-88	11	3	7	5	3	1	2	4
89-96	12	3	4	5	3	1	2	4
97-104	13	3	9	6	2	4	2	4
105-112	14	3	6	6	2	4	2	4

1.500m

Participantes Inscritos	1ª Fase de Qualificação Séries	C	T	2ª Fase de Qualificação Séries	C	T
16-24	2	4	4			
25-36	3	6	6	2	5	2
37-48	4	5	4	2	5	2
49-60	5	4	4	2	5	2
61-72	6	3	6	2	5	2

3.000m c/obstáculos, 3.000m

Participantes Inscritos	1ª Fase de Qualificação Séries	C	T	2ª Fase de Qualificação Séries	C	T
16-30	2	4	4			
31-45	3	6	6	2	5	2
46-60	4	5	4	2	5	2
61-75	5	4	4	2	5	2

5.000m

Participantes Inscritos	1ª Fase de Qualificação Séries	C	T	2ª Fase de Qualificação Séries	C	T
20-38	2	5	5			
39-57	3	8	6	2	6	3
58-76	4	6	6	2	6	3
77-95	5	5	5	2	6	3

10.000m

Participantes Inscritos	1ª Fase de Qualificação Séries	C	T
28-54	2	8	4
55-81	3	5	5
82-108	4	4	4

C = Colocação T = Tempo

Sempre que possível, representantes de cada país ou equipe devem ser colocados em séries diferentes em todas as rodadas da competição.

Nota (i): Ao organizar as séries recomenda-se que o máximo possível de informações sobre os resultados de todos os atletas seja considerado e as séries sorteadas de uma maneira que, normalmente, os que tenham melhores resultados cheguem à final.

Nota (ii): Para os Campeonatos Mundiais e Jogos Olímpicos, tabelas alternadas podem ser incluídas nos respectivos Regulamentos Técnicos.

3. Após a primeira fase, os atletas devem ser colocados nas séries das fases subseqüentes, de acordo com os seguintes procedimentos:

(a) para provas de 100 a 400m inclusive, e revezamento até e inclusive 4x400m, a distribuição será baseada nas colocações e tempos de cada série anterior. Para esse fim, os atletas serão ranqueados como se segue:

- O vencedor da série mais rápida
- O vencedor da segunda série mais rápida
- O vencedor da terceira série mais rápida, etc
- O segundo colocado mais rápido
- O próximo segundo colocado mais rápido
- O terceiro segundo colocado mais rápido, etc.

(Concluindo com)

- O primeiro qualificado por tempo
- O segundo qualificado por tempo
- O terceiro qualificado por tempo, etc.

Os atletas serão então colocados nas séries em ordem de distribuição por ziguezague, por exemplo, três séries consistirão da seguinte ordem:

A	1	6	7	12	13	18	19	24
B	2	5	8	11	14	17	20	23
C	3	4	9	10	15	16	21	22

A ordem de corrida das séries A, B e C será sorteada.

(b) para outras provas, serão usadas as listas iniciais de resultados para a distribuição, modificadas somente pela melhora dos resultados obtidos nas séries anteriores.

Para a primeira fase, os atletas serão colocados nas séries, e na ordem do sorteio das séries, usando o mesmo sistema acima, sendo a seriação determinada pela lista de atuações válidas conseguidas durante o período pré-determinado.

4. Para as provas de 100 a 800m, inclusive os revezamentos até e incluindo 4x400m, quando há várias séries sucessivas de corridas, as raias serão sorteadas da seguinte forma:

(a) Na primeira fase a ordem de raias se determinará por sorteio.

(b) Nas fases seguintes, os atletas serão ranqueados após cada fase de acordo com o procedimento mostrado na Regra 166.3 (a) ou no caso dos 800m, 166.3 (b).

Dois sorteios serão realizados:

(c) um para os quatro atletas ou equipes com melhores colocações, para determinar seus lugares nas raias 3, 4, 5 e 6.

(d) outro para os quatro atletas ou equipes com piores colocações, para determinar as colocações nas raias 1, 2, 7 e 8.

Nota (i): Quando houver menos que oito raias se seguirá o sistema acima com as necessárias modificações.

Nota (ii): Em competições segundo a Regra 1.1 (d) a (h), a prova de 800m pode ser realizada com um ou dois atletas em cada raia, ou em grupo utilizando a saída atrás da linha curva.

Nota (iii): Em competições realizadas segundo a Regra 1.1 (a), (b) e (c), isto deve ser normalmente aplicado somente na primeira fase, a menos que devido a empates ou classificação determinada pelo Árbitro Geral, haja mais atletas na série de uma fase subseqüente que as antecipadas.

5. Um atleta não pode competir em uma série diferente da que lhe foi destinada, exceto em circunstâncias as quais, na opinião do Árbitro Chefe, justificam uma alteração.

6. Em todas as fases preliminares, pelo menos o primeiro e o segundo colocados de cada série devem participar das séries seguintes, recomendando-se que, onde possível, pelo menos três de cada série sejam qualificados.

Exceto quando se aplica a Regra 167, qualquer outro atleta pode qualificar-se por colocação ou por tempo de acordo com a Regra 166.2, o regulamento específico da competição, ou conforme determinado pelo(s) Delegado(s) Técnico(s). Quando os atletas forem classificados de acordo com os seus tempos, somente um sistema de cronometragem pode ser aplicado.

A ordem de corrida das séries será determinada por sorteio após a composição das séries ter sido decidida.

7. Os seguintes tempos mínimos devem ser permitidos, quando praticável, entre a última série de qualquer fase e a primeira série de uma fase subseqüente ou final:

Até e inclusive 200m	45 minutos
Acima de 200m a 1000m inclusive	90 minutos
Acima de 1000m	Não no mesmo dia.

Final direta

8. Em competições sob a Regra 1.1(a), (b) e (c), para provas acima de 800m, revezamentos acima de 4x400m e qualquer prova onde haja somente uma fase (final), as raias/posições serão sorteadas.

REGRA 167
EMPATES

Os empates serão decididos como se segue:

Ao determinar se houve um empate em qualquer fase para a colocação que permite a classificação para a fase seguinte baseado no tempo obtido, o Árbitro Chefe de Foto Finish deverá considerar os tempos reais obtidos pelos atletas em 1/1000 de um segundo. Se desse modo determinar que houve empate, os atletas empatados deverão ser colocados na fase seguinte ou, se isto não for possível, eles serão sorteados para determinar quem será colocado na fase seguinte.

No caso de um empate para o primeiro lugar em qualquer final, o Árbitro Geral tem o poder para decidir se é possível providenciar para que os atletas empatados compitam novamente. Se sua decisão não for esta, o resultado permanecerá. Os empates para as outras colocações permanecerão.

REGRA 168
CORRIDAS COM BARREIRAS

1. Distâncias. As distâncias padrão são as seguintes:
Masculino – Adultos, Juvenis e Menores: 110m, 400m
Feminino – Adultos, Juvenis e Menores: 100m, 400m
Devem ser colocadas dez barreiras em cada raia, de conformidade com o especificado na seguinte tabela:

Masculino – Adultos, Juvenis e Menores

Distância da Prova	Distância da Linha de Saída à 1ª Barreira	Distância entre as Barreiras	Distância da Última Barreira à linha de Chegada
110m 400m	13.72m 45m	9.14m 35m	14.02m 40m

Feminino – Adultos, Juvenis e Menores

Distância da Prova	Distância da Linha de Saída à 1ª Barreira	Distância entre as Barreiras	Distância da Última Barreira à linha de Chegada
100m 400m	13m 45m	8.50m 35m	10.50m 40m

Cada barreira será colocada na pista de maneira que as suas bases fiquem no lado em que o atleta se aproxima. A barreira será colocada de forma que a borda da barra de madeira coincida com a marca na pista mais próxima do atleta.

2. Construção. As barreiras devem ser feitas de metal ou outro material adequado, com a barra superior de madeira ou outro material apropriado. Devem consistir de duas bases e duas hastes sustentando o quadro retangular reforçado por uma ou mais barras transversais, ficando as hastes fixas nas extremidades de cada base. A barreira deve ser feita de tal forma que para derrubá-la seja necessária uma força pelo menos igual ao peso de 3.6Kg aplicada horizontalmente para o centro da borda de cima da barra superior. A barreira deve ser ajustável quanto à altura exigida para cada prova. Os contra-pesos devem ser ajustáveis de maneira que sempre seja necessária uma força de, no mínimo 3.6Kg e, no máximo 4Kg para derrubar a barreira.

3. Dimensões. As alturas padrão das barreiras são as seguintes:

Masculino	Adulto	Juvenil	Menores
110m	1.067m	0.995m±5mm	0,914m
400m	0.914m	0.914m	0,840m

Feminino	Adulto/Juvenil	Menores
100m	0.840m	0,762m
400m	0.762m	0,762m

Nota: Devido à variações de fabricantes, as barreiras até 1.000m são também aceitáveis nos 110m com barreiras Juvenil.

Exemplo de Barreira

121

A largura das barreiras será de 1,18m a 1.20m.

O comprimento máximo das bases será de 70cm.

O peso total das barreiras não deverá ser inferior a 10Kg.

Em cada caso haverá uma tolerância permitida de 3mm, acima e abaixo de cada altura-padrão, para permitir diversas confecções.

4. A altura da barra superior deve ser de 7cm. A espessura desta barra deve ser entre 1cm e 2,5cm, e as bordas superiores deverão ser arredondadas. A barra deve ser firmemente fixada nas extremidades.

5. A barra superior deve ser listrada em preto e branco ou com cores contrastantes de modo que as cores mais claras fiquem na extremidade de cada barra e que tenha 22.5cm, pelo menos, de largura.

6. Todas as corridas devem ser disputadas em raias marcadas e cada atleta deverá manter-se em sua própria raia durante todo o percurso, exceto conforme o previsto na Regra 163.4.

7. Um atleta será desqualificado se ele:

(a) não ultrapassar alguma barreira,

(b) passar seu pé ou perna abaixo do plano horizontal da parte superior de alguma barreira, no momento da passagem,

(c) ultrapassar alguma barreira fora de sua raia, ou
(d) na opinião do ÁrbitroGeral derrubar, deliberadamente, qualquer barreira.

8. Exceto como especificado no parágrafo 7, a queda de barreiras não resultará em desqualificação nem o impedirá de estabelecer um recorde.

9. Para o estabelecimento de um Recorde Mundial todas as barreiras devem estar de acordo com as especificações desta Regra.

REGRA 169
CORRIDAS COM OBSTÁCULOS

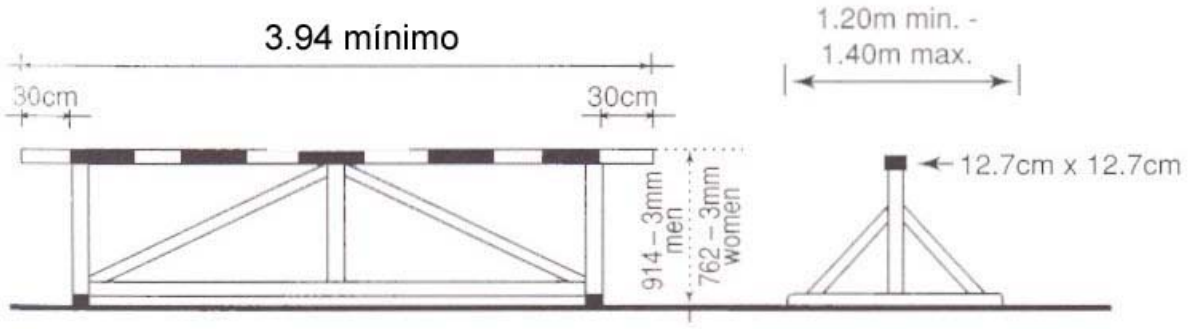
1. As distâncias padrão serão 2.000m e 3.000m

2. Haverá 28 saltos sobre obstáculos e 7 sobre o fosso de água na prova de 3.000m e 18 saltos sobre obstáculos e 5 sobre o fosso de água na prova de 2.000m.

3. Para as provas com obstáculos, haverá 5 saltos por volta após a linha de chegada ter sido passada pela primeira vez, sendo a passagem do fosso o quarto dos mesmos. Os saltos estarão distribuídos de forma regular, de maneira que a distância entre eles seja aproximadamente a quinta parte do comprimento normal de uma volta.

4. Na prova de 3.000m, a distância da saída ao começo da primeira volta não deve incluir nenhum salto, devendo ser removidos os obstáculos até que os atletas tenham iniciado a primeira volta. Na prova de 2.000m, o primeiro salto é o terceiro obstáculo de uma volta normal. Os obstáculos anteriores serão removidos até que os atletas tenham passado por ele pela primeira vez.

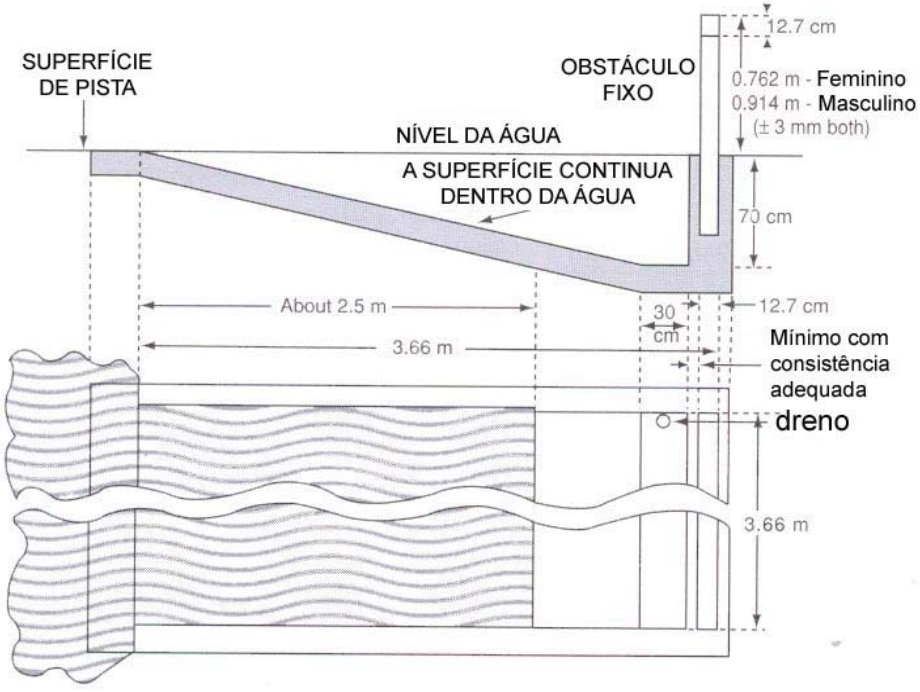
5. Os obstáculos devem ter 91,4cm para provas masculinas e 76,2cm para provas femininas (± 3mm ambos) de altura e, pelo menos 3,94m. A seção superior do travessão, inclusive do obstáculo do fosso, deve ser um quadrado de 12,7cm de lado.



Exemplo de obstáculo

O obstáculo no fosso deve ter 3,66m ± 0,02m de largura, e deve ser fixado firmemente no solo, de maneira que nenhum movimento horizontal seja possível.

As barras superiores serão pintadas com faixas em branco e preto, ou em outras cores contrastantes, de tal modo que as faixas mais claras, que terão o comprimento de 22,5cm no mínimo, fiquem nas extremidades.



Fosso d'agua

Cada obstáculo deve pesar entre 80kg e 100kg. Cada obstáculo deverá ter em cada lado uma base de 1,2m a 1,40m de comprimento. (ver desenho).

O obstáculo deve ser colocado na pista de forma que 30cm de seu travessão superior penetre no campo pela borda interna da pista.

Nota: Recomenda-se que o primeiro obstáculo a ser transposto tenha no mínimo 5m de largura.

6. O salto sobre a água, incluindo o obstáculo, deve ter 3.66m (± 0,02m) de comprimento e o fosso de água deve ter 3,66m (± 0,02m) de largura.

O fundo do fosso de água deve consistir de um revestimento sintético, ou esteira, de uma espessura suficiente para assegurar uma queda segura, e permitir maior firmeza nos sapatos de pregos. No início da corrida, a superfície de água deve estar nivelada com a superfície da pista dentro da margem de 2cm. A profundidade do fosso mais próximo ao obstáculo deve ser de 70cm por 30cm aproximadamente. Deste ponto em diante, o fundo deve ter uma inclinação uniforme até o nível da pista no lado mais distante do fosso.

7. Cada atleta deverá ultrapassar cada obstáculo e passar por cima ou pela água.

Um atleta será desqualificado se ele:

(a) não ultrapassar algum obstáculo,

(b) pisar na parte lateral do fosso, ou

(c) passar seu pé ou perna abaixo do plano horizontal da parte superior do obstáculo no instante da passagem. Desde que siga esta Regra, um atleta pode ultrapassar cada obstáculo de qualquer maneira.

REGRA 170
CORRIDAS DE REVEZAMENTOS

1. Linhas de 5cm de largura devem ser pintadas na pista para marcar as distâncias das zonas de passagem a linha central.

2. Cada zona de passagem deve ser de 20m de comprimento, da qual a linha central é o centro. As zonas devem começar e terminar nas bordas mais próximas da linha de saída na direção da corrida.

3. A linha central da primeira zona de passagem para os 4x400m (ou a segunda zona para os 4x200m) é a mesma linha usada na saída de 800m.

4. As zonas de passagem para a segunda e para a última passagem (4x400m) serão linhas de 10m de cada lado da linha de saída/chegada.

5. O arco que atravessa a pista da entrada da reta oposta, que marca o lugar em que se permite aos segundos atletas (4x400m) e aos terceiros atletas (4x200m) saírem de suas respectivas raias será o mesmo que para a prova de 800m, descrito na Regra 163.5.

6. A prova de Revezamento 4x100m e, onde possível, a de 4x200m serão corridas inteiramente em raias.

Nas provas de Revezamento 4x200m (se este não for percorrido inteiramente em raias) e 4x400m, a primeira volta, bem como parte da segunda até a linha após a primeira curva (raia livre), será corrida em raias marcadas.

Nota: Nos revezamentos de 4x200m e 4x400m, quando não mais que 4 equipes estiverem competindo, é recomendado que somente a primeira curva da primeira volta seja percorrida em raias marcadas.

7. Nas provas de 4x100m e 4x200m, os membros de uma equipe, exceto do primeiro corredor, podem começar a correr de uma distância não superior a 10m fora da zona de passagem (ver parágrafo 2 acima). Traçar-se-á uma marca em cada raia para indicar o limite dessa prolongação.

8. No revezamento 4x400m, na primeira passagem do bastão, que é feita com os atletas em suas respectivas raias, não será permitido que o segundo corredor inicie sua corrida fora de sua zona de passagem do bastão, e deve iniciar dentro dessa zona. Similarmente, o terceiro e o quarto atletas deverão iniciar suas corridas dentro de suas respectivas zonas de passagem.

Os segundos atletas de cada equipe correrão em suas raias até o final da linha marcada após a primeira curva onde os atletas deixam suas respectivas raias. A linha será marcada por uma linha curva de 5cm de largura através da pista e estará assinalada por uma bandeira de no mínimo 1,50m de altura posicionada fora da pista, 30cm da linha da raia mais próxima.

Nota: Para ajudar os atletas a identificarem a linha de raia livre, pequenos cones ou prismas com base de 5cm x 5cm e com uma altura máxima de 15cm, preferencialmente de corres diferentes da linha de raia livre podem ser colocados imediatamente antes das interseções das linhas de cada raia com a linha de raia livre.

9. Os atletas na terceira e na quarta etapas do revezamento 4x400m, sob a direção de um árbitro designado para tal, devem colocar-se em suas posições de espera na mesma ordem (de dentro para fora) dos respectivos membros de suas equipes quando eles completarem os 200m de suas etapas. Uma vez que os atletas ativos tenham passado esse ponto, os que esperam devem manter essa ordem e não mudar suas posições no início da zona de passagem do bastão. Qualquer atleta que não seguir esta regra causará a desqualificação de sua equipe.

Nota: Nas corridas de revezamento 4x200m (se esta prova não for realizada inteiramente em raias), os atletas na quarta etapa serão alinhados na ordem da lista de saída (de dentro para fora).

10. Em quaisquer corridas de revezamento, quando raias não estão sendo utilizadas, incluindo quando aplicável, nos 4x200 e 4x400, os atletas que esperam podem tomar posição dentro da pista à espera de seus companheiros de equipe que se aproximam, desde que não empurrem ou obstruam outro atleta de modo a impedir o progresso do mesmo. Nos 4x200m e 4x400m, os atletas que aguardam devem manter a ordem de acordo com o parágrafo 9.

11. Marcas. Quando a primeira parte ou todo revezamento for corrido em raias, um atleta pode fazer uma marca sobre a pista dentro de sua própria raia, usando fita adesiva, com o máximo de 5cm x 40cm, de cor distinta, que não possa ser confundida com outras marcas permanentes. Em pista de carvão ou grama, ele pode fazer uma marca dentro de sua própria raia riscando o chão. Em ambos os casos nenhuma outra poderá ser usada.

12. O bastão deve ser um tubo liso oco, de seção circular, feito de madeira, metal, ou outro material rígido em uma única peça, com no máximo 30cm e no mínimo 28cm de comprimento. Deve ter uma circunferência de 12cm a 13cm e pesar no mínimo 50g. O bastão deve ser visto facilmente durante a corrida.
13. O bastão deve ser carregado na mão durante toda a prova. Não é permitido aos atletas usarem luvas ou passar substâncias em suas mãos para obter uma melhor pegada de bastão. Se derrubado, deverá ser recuperado pelo atleta que o derrubou. Ele pode deixar sua raia para recuperar o bastão desde que fazendo isso ele não diminua a distância a ser corrida. Caso esse procedimento seja adotado e nenhum outro atleta seja prejudicado, a queda do bastão não resultará em desqualificação.
14. Em todas as corridas de revezamento, o bastão deve ser passado dentro da zona de passagem. A passagem do bastão começa quando ele é tocado pela primeira vez pelo atleta que o está recebendo e considera-se terminado somente no momento em que o bastão se encontra na mão do atleta que o está recebendo..Em relação à zona de passagem somente a posição do bastão é decisiva, e não dos corpos dos atletas. Passagem do bastão fora da zona de passagem resultará em desqualificação.
15. Os atletas antes de receber e/ou após a passagem do bastão, devem permanecer em suas raias ou zonas, neste último caso, até que o curso esteja livre para evitar que prejudique outros atletas. A Regra 163.3 e 4 não deve ser aplicada a estes atletas. Se um atleta impede, intencionalmente, um membro de outra equipe por sair de sua posição ou raia ao fim de seu estágio, sua equipe será desqualificada.
16. Um auxílio por meio de um empurrão ou qualquer outra forma resultará em desqualificação.
17. Após haver iniciado a disputa de um revezamento, cada equipe poderá substituir, somente dois (2) atletas na composição da equipe para as séries subseqüentes. As substituições somente poderão ser feitas utilizando os atletas constantes das relações de inscritos na competição para aquela prova ou outra qualquer. Uma vez que um atleta tenha sido substituído em uma série anterior, não poderá retornar à equipe. No caso de uma equipe não cumprir esta regra, ela será desqualificada.
18. A composição de uma equipe e a ordem dos corredores para o revezamento devem ser declaradas oficialmente no máximo uma hora antes da publicação do horário da primeira chamada para a primeira série de cada fase da competição. Alterações posteriores podem ser feitas somente por razões médicas (verificadas por um oficial médico indicado pelo Comitê Organizador) até a última chamada para a série particular em que a equipe esteja competindo. . No caso de uma equipe não cumprir esta regra, ela será desqualificada.

SEÇÃO IV – PROVAS DE CAMPO
REGRA 180
CONDIÇÕES GERAIS

Aquecimento na Área de Competição

1. Na área de competição e antes do início da prova, cada atleta pode realizar várias tentativas. Nas provas de arremessos e lançamentos, as tentativas deverão ser feitas na ordem de sorteio e sempre sob a supervisão de árbitros.
2. Uma vez que a competição tenha começado, não será permitido aos atletas usar para treinamento, conforme apropriado:
    a) o corredor ou a área de impulsão;
    b) implementos;
    c) círculos ou a área dentro do setor, com ou sem implementos.

Marcas

3. Em todas as provas de campo onde se utilize um corredor poderão ser colocadas marcas ao longo do mesmo, exceto no Salto em Altura, onde as marcas poderão ser colocadas dentro da área de impulsão. Um atleta pode colocar uma ou duas marcas (fornecidas ou aprovadas pelo Comitê Organizador) para auxiliá-lo em sua corrida e impulsão. Se tais marcas não forem fornecidas, ele pode usar uma fita adesiva, que não seja giz ou similar, nem qualquer outra substância que deixe marcas permanentes.

Ordem de Competição

4. Os atletas deverão competir em ordem a ser sorteada. Se houver uma fase de qualificação, deverá haver um novo sorteio para a final. (ver também parágrafo 5 abaixo).

Tentativas

5. Em todas as provas de campo, exceto para o Salto em Altura e Salto com Vara, onde houver mais de oito atletas, a cada atleta será permitido três tentativas e aos oito atletas com os melhores marcas válidas será permitido três tentativas adicionais. Em caso de empate na última colocação, este se resolverá de acordo com o disposto no parágrafo 20 abaixo.

Quando houver oito atletas ou menos, cada atleta terá direito a seis tentativas. Se mais de um atleta falhar em obter uma tentativa válida durante as primeiras três rodadas, tais atletas competirão nas rodadas subseqüentes antes daqueles com tentativas válidas, na mesma ordem relativa de acordo com a ordem original.

Em ambos os casos a ordem da competição para a quarta e quinta rodadas será na ordem inversa do ranking registrado após as três primeiras tentativas. A ordem de competição para a rodada final será na ordem inversa do ranking registrado após a quinta tentativa.

Nota (i): Em competições segundo a Regra 1(d) a (h), a ordem de competição para as três últimas rodadas poderá ser inversa à ordem do ranking registrado após as três primeiras tentativas.

Nota(ii): Para Saltos Verticais, ver Regra 181.2.

6. Exceto para os Saltos em Altura e com Vara, a nenhum atleta será permitido mais que uma tentativa anotada em qualquer fase da competição.

7. Em todas as Competições Internacionais, exceto Campeonatos Mundiais (Outdoor, Juvenil, Indoor e Menores) e Jogos Olímpicos, o número de tentativas nas provas horizontais de campo podem ser reduzidas. Isto será decidido pelo organismo Nacional ou Internacional que controla a competição.

Provas de Qualificação

8. Uma fase de qualificação será realizada em provas de campo nas quais o número de atletas seja muito grande para permitir que a competição seja conduzida satisfatoriamente em uma única fase (final). Quando uma fase de qualificação é realizada, todos os atletas devem participar dela e se qualificarão através dela. Resultados obtidos na fase de qualificação não serão considerados parte da competição em si.

9. Os atletas serão divididos em dois ou mais grupos. A menos que haja condições para que os grupos compitam ao mesmo tempo e sob as mesmas condições, cada grupo deve iniciar o aquecimento imediatamente após o grupo anterior ter terminado.

10. É recomendado que, em competições com duração superior a três dias, seja reservado um dia de descanso entre as competições de qualificação e as finais nas provas de saltos verticais.

11. As condições para qualificação, o índice de qualificação e o número de atletas na final será decidido pelo Delegado(s) Técnico(s). Se Delegado(s) Técnico(s) não for indicado, as condições serão decididas pelo Comitê Organizador. Para competições conduzidas sob a Regra 1.1(a), (b) e (c), deverá haver no mínimo 12 atletas na final.

12. Em uma competição de qualificação, com exceção dos Saltos em Altura e com Vara, cada atleta terá direito a três tentativas. Uma vez que o atleta conseguiu o índice para qualificação, ele não poderá mais participar daquela competição de qualificação.

13. Na competição de qualificação para o Salto em Altura e o Salto com Vara, os atletas que não eliminados após três saltos nulos consecutivos, continuarão a competir de acordo com a Regra 181.2 até o final da última tentativa, na altura estipulada como Índice de Qualificação, a menos que o número de atletas para a final tenha sido obtido conforme definido na Regra 180.11.

14. Se nenhum atleta, ou menos que o mínimo requerido de atletas, atingir o índice de qualificação pré-determinado, o grupo de finalistas será expandido para o número de atletas adicionados, de acordo com seus resultados. Os empates na última colocação nos índices de qualificação da competição serão decididos de acordo com o parágrafo 20 abaixo ou a Regra 181.8, como apropriado.

15. Quando uma competição de qualificação para o Salto em Altura e o Salto com Vara é realizada em dois grupos simultâneos, é recomendado que a barra seja elevada a cada altura ao mesmo tempo em cada grupo. É também recomendado que os dois grupos tenham nível técnico aproximadamente igual.

Obstrução

16. Se, por qualquer motivo, um atleta é prejudicado em uma tentativa, o Árbitro Geral terá autoridade para conceder-lhe uma tentativa extra.

Atrasos

17. Um atleta em uma prova de campo que sem razão retarda a realização de uma tentativa, torna-se passível de ter aquela tentativa anulada e registrada como uma falta. É um assunto para o Árbitro Geral decidir, tendo considerado todas as circunstâncias sobre o que seja um atraso sem razão.

O Árbitro responsável indicará ao atleta que tudo está pronto para o início da tentativa e o período permitido para essa tentativa começará naquele momento. Se um atleta posteriormente decidir não efetuar uma tentativa, será considerado uma falta uma vez que o período permitido para a tentativa tenha passado.

Para as provas de Salto com Vara, o tempo começará quando os postes estiverem sido ajustados de acordo com o desejo prévio do atleta. Tempos adicionais não serão permitidos para maiores ajustes.

Se o tempo permitido findar no momento em que o atleta iniciou sua tentativa, aquela tentativa não pode ser anulada.

Os seguintes tempos não devem ser normalmente excedidos:

Prova Individual

Número de atletas ainda competindo	SA	SV	Outra
mais que 3	1 min	1 min	1min
2 ou 3	1,5 min	2 min	1min
1	3 min	5 min	-
Tentativas consecutivas	2 min	3 min	2 min

Prova Combinada

Número de atletas ainda competindo	SA	SV	Outra
mais que 3	1 min	1 min	1min
2 ou 3	1,5 min	2 min	1min
1	2 min*	3 min*	-
Tentativas consecutivas	2 min	3 min	2 min

* Quando restar somente um atleta, os tempos mencionados serão seguidos na primeira tentativa somente se a tentativa anterior foi realizada pelo mesmo atleta.

Nota (i): Um relógio, o qual deve ser visível, mostrará o tempo restante permitido ao atleta. Além disso, um árbitro deve erguer e manter erguida uma bandeira amarela, ou indicar de outra maneira, quando restarem 15 segundos do tempo permitido.

Nota (ii): No Salto em Altura e Salto com Vara, qualquer mudança no período de tempo permitido para uma tentativa não será aplicado até que a barra seja elevada a uma nova altura, exceto aquela que o tempo especificado para as tentativas consecutivas, sempre que qualquer atleta tenha duas ou mais tentativas consecutivas.

Ausência durante a competição

18. Em Provas de Campo, um atleta pode, com a permissão de, e acompanhado por um Árbitro, deixar a área da prova durante o progresso da competição.

Mudança do local da competição

19. O Árbitro Geral apropriado terá autoridade para mudar o local da competição se, em sua opinião, as condições justificarem a mudança. Tal mudança será feita somente após o término de uma rodada.

Nota: A força do vento e sua mudança de direção não são condições suficientes para mudar o local da competição.

Empates

20. Nas provas de campo, exceto para o Salto em Altura e Salto com Vara, o segundo melhor resultado dos atletas empatados decidirá o empate. Se necessário, o terceiro melhor, e assim por diante.

Se o empate persistir e referir-se ao primeiro lugar, os atletas que tiverem conseguido os mesmos resultados competirão novamente, na mesma ordem, em uma nova tentativa até que haja o desempate.

Nota: Para Saltos Verticais, ver Regra 181.8.

Resultado

21. A cada atleta será creditado o melhor de seus resultados, incluindo aqueles conseguidos no desempate do primeiro lugar.

A. SALTOS VERTICAIS

REGRA 181

CONDIÇÕES GERAIS

1. Antes do início da competição, o Árbitro Chefe anunciará aos atletas a altura inicial e as subseqüentes para as quais a barra será elevada ao fim de cada fase até que haja somente um atleta ainda competindo que tenha vencido a prova ou haja um empate para primeiro lugar.

Tentativas

2. Um atleta pode começar a saltar em qualquer altura previamente anunciada pelo Árbitro Chefe e pode saltar, à sua escolha, em qualquer altura subseqüente. Três falhas consecutivas, independentemente da altura na qual tais falhas ocorreram, desclassificam o competidor para outros saltos, exceto no caso de um empate no primeiro lugar.

O efeito desta Regra é que um atleta pode rejeitar sua segunda ou terceira tentativa (após falhar pela primeira ou segunda vez) e ainda saltar em uma altura subseqüente.

Se um atleta rejeita uma tentativa em uma certa altura, ele não pode saltar qualquer tentativa subseqüente naquela altura, exceto no caso de empate no primeiro lugar.

3. Mesmo após todos os outros atletas terem falhado, um atleta tem o direito de continuar saltando até que tenha perdido esse direito de continuar competindo.

4. A menos que reste somente um atleta e que ele tenha vencido a competição:

(a) a barra nunca será elevada em menos de 2cm no Salto em Altura e 5cm no Salto com Vara, após cada fase; e

(b) nunca se aumentará a medida pela qual a barra está sendo elevada.

Esta Regra (181.4 (a) e (b) não será aplicada uma vez que os atletas que ainda estejam competindo concordem em elevar a barra diretamente à altura de um Recorde Mundial.

Após um atleta ter vencido a competição, a altura ou alturas para a qual a barra será elevada deve ser decidida pelo atleta, após consulta com o Árbitro ou Árbitro Geral.

Nota: Isto não se aplica em Competições de Provas Combinadas.

Nas Competições de Provas Combinadas realizadas sob a Regra 1.1 (a), (b) e (c), cada elevação da barra será uniformemente de 3cm no Salto em Altura e de 10cm no Salto com Vara durante toda a competição.

Medidas

5. Todas as medidas devem ser feitas em centímetros redondos perpendicularmente do piso à parte mais baixa do lado superior da barra.

6. Qualquer medida de uma nova altura deve ser feita antes dos atletas iniciarem suas tentativas em tal altura. Em todos os casos de recordes, os Árbitros devem verificar a medida quando a barra é colocada na altura do recorde e eles devem checar novamente a medida antes de cada tentativa subseqüente se a barra for tocada desde a última medição.

Barra Transversal

7. A barra transversal deve ser feita de fibra de vidro, ou outro material apropriado que não seja metal, circular na seção transversal, exceto nas extremidades. O comprimento total da barra transversal será de 4,00m (± 2cm) no Salto em Altura e 4,50m (± 2cm) no Salto com Vara. O peso máximo da barra será de 2kg no Salto em Altura e 2,25kg no Salto com Vara. O diâmetro da parte circular da barra será de 30mm (± 1mm).

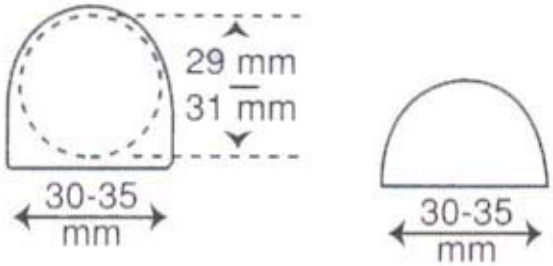
A barra transversal consistirá de três partes - a barra circular e duas peças nas extremidades, cada uma medindo 30-35mm de largura e 15-20cm de comprimento com o objetivo de apoiar nos suportes dos postes.

Estas extremidades devem ser circulares ou semicirculares com superfície achatada definida claramente na qual a barra se apóia no suporte da barra transversal. Esta superfície achatada não pode ser mais alta que o centro da seção vertical da barra transversal. Elas devem ser duras e lisas.

Elas não devem ser cobertas com borracha ou qualquer outro material que tenha o efeito de aumentar o atrito entre elas e os suportes.

A barra transversal não deverá ter nenhuma inclinação e, quando estiver em seu lugar, poderá vergar um máximo de 2cm no Salto em Altura e 3cm no Salto com Vara.

Controle de Elasticidade: Pendure um peso de 3kg no centro da barra transversal quando estiver em sua posição. Ela deve vergar um máximo de 7 cm no Salto em Altura e 11cm no Salto com Vara.



Alternativa de ponteiras
para barra transversal

Empates

8. Os empates serão decididos como segue:

(a) O atleta com o número menor de saltos na altura onde ocorrer o empate será considerado o de melhor colocação.

(b) Se o empate ainda persistir, o atleta com o menor número total de saltos falhos em toda a prova até e incluindo a última altura ultrapassada será considerado o de melhor colocação.

(c) Se ainda o empate persistir:

(i) Se for relativo ao primeiro lugar, os atletas empatados devem ter mais um salto na altura mais baixa na qual qualquer dos envolvidos no empate tenha perdido o direito de continuar saltando, e, se não lograr uma decisão, a barra será elevada se os atletas passarem, ou abaixada se falharem, 2cm no Salto em Altura e 5cm no Salto com Vara. Eles terão uma tentativa em cada altura até que o empate seja decidido. Os atletas assim empatados devem saltar em cada ocasião até que haja o desempate. (Ver exemplo).

(ii) No caso de qualquer outra colocação, os atletas terão a mesma colocação na competição. *Nota: Esta Regra (c) não se aplicará a Provas Combinadas.*

Salto em altura - Exemplo

Alturas anunciadas pelo Árbitro Chefe no início da competição:
1,75m; 1,80m; 1,84m; 1,88m; 1,91m; 1,94m; 1,97m; 1,99m...

Atleta	Alturas							Nulos	Saltos Extras			Pos.
	1.75m	1.80m	1.84m	1.88m	1.91m	1.94m	1.97m		1.94m	1.92m	1.94m	
A	O	XO	O	XO	X-	XX		2	X	O	X	2
B	-	XO	-	XO	-	-	XXX	2	X	O	O	1
C	-	O	XO	XO	-	XXX		2	X	X		3
D	-	XO	XO	XO	XXX			3				4

O = ultrapassou X= falhou -= não saltou

A, B, C e D todos ultrapassam a altura 1,88m.

Esta regra com relação ao empate entra em operação agora; os Árbitros somam o número total de falhas, até e incluindo a última altura ultrapassada, ou seja, 1,88m.

"D" falhou mais vezes que "A", "B" e "C", e por isso ganhou o 4º lugar. "A", "B" e "C" ainda empatados e como se refere ao 1º lugar, eles terão mais um salto de 1,94m onde "A" e "C" perderam seu direito de continuarem saltando.

Como todos os atletas falharam, a barra foi baixada para 1,92m para outro salto. Como somente "C" falhou ao passar 1,92m, os outros dois empatados "A" e "B" terão direito a um terceiro salto de 1,94m, onde somente "B" ultrapassou, sendo assim considerado vencedor.

Forças Externas

9. Quando estiver claro que a barra foi deslocada por uma força não associada ao atleta (por exemplo: uma rajada de vento):

(a) se tal deslocamento ocorrer após o atleta ultrapassar claramente sem tocar a barra, então a tentativa deve ser considerada válida, ou

(b) se tal deslocamento ocorrer sob quaisquer outras circunstâncias, uma nova tentativa será concedida.

REGRA 182
SALTO EM ALTURA

A Competição

1. O atleta deve impulsionar-se em um só pé.
2. O atleta falha se:

(a) Após o salto, a barra não permanecer nos suportes devido a ação do atleta enquanto salta, ou

(b) ele tocar o solo, incluindo a área de queda além da borda mais próxima do plano dos postes, dentro ou fora deles com qualquer parte do seu corpo, sem ter ultrapassado a barra primeiro. Entretanto, se quando ele saltar, um atleta tocar a área de queda com seu pé e, na opinião do árbitro, nenhuma vantagem foi obtida, o salto não será considerado falho por aquela razão.

Nota: Para auxiliar na aplicação da regra, uma linha branca de 50mm de largura deve ser feita (normalmente por uma fita adesiva ou material similar) entre pontos de 3 metros fora de cada poste, na borda mais próxima da linha desenhada ao longo do plano vertical através borda mais próxima da barra.

O Corredor e a Área de Impulsão

3. O comprimento mínimo do corredor será de 15m, exceto em competições realizadas sob a Regra 1.1(a), (b) e (c), onde o mínimo será de 20m.

Onde as condições permitirem, o comprimento mínimo será de 25m.

4. A inclinação máxima do corredor e da área de impulsão, na direção do centro da barra transversal, não deverá exceder de 1:250 no sentido de qualquer raio do centro da área semicircular entre os postes e ter um raio mínimo especificado na Regra 182.3 A área de queda será colocada de forma que a aproximação do atleta seja acima da inclinação.

5. A área de impulsão deverá ser nivelada ou qualquer inclinação deverá estar de acordo com os requisitos da Regra 182.4 e o Manual de Instalação de Pista e Campo da IAAF.

Aparelhos

6. Postes. Podem ser usados quaisquer tipos de postes desde que sejam rígidos.

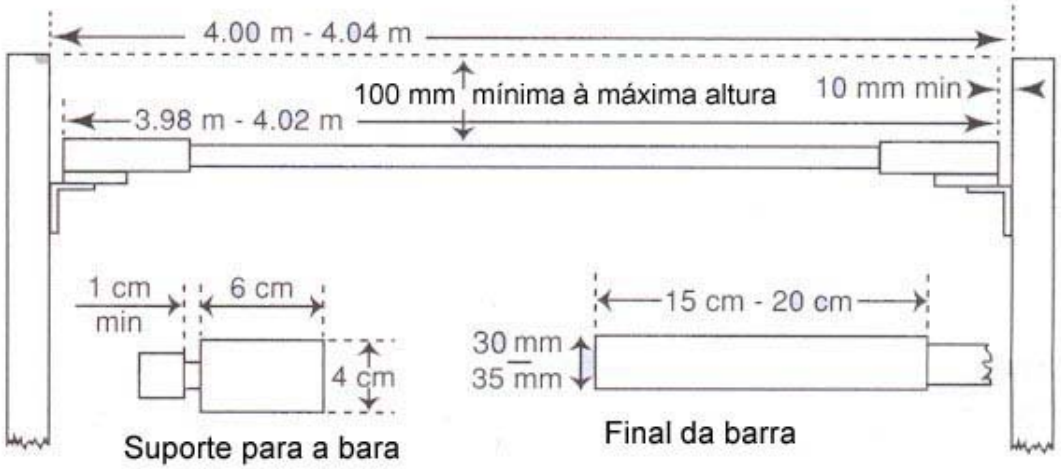
Eles deverão ter suportes para a barra firmemente fixados a eles.

Deverão ter altura suficiente para exceder a altura atual em que a barra está elevada em, pelo menos 10 cm.

A distância entre os postes não deverá ser menor que 4,00m nem maior que 4,04m.

7. Os postes não deverão ser removidos durante a competição, a menos que o Árbitro Geral considere que as áreas de impulsão e queda estejam impraticáveis.

Neste caso a mudança só será feita após uma fase ter sido completada.



Postes do Salto em Altura e barra transversal

8. Suportes para a barra. Os suportes serão planos e retangulares, com 4cm de largura e 6cm de comprimento. Eles devem ser fixados firmemente aos postes durante os saltos e ficarão de frente para o poste oposto. As extremidades da barra repousarão sobre eles de tal modo que, se a barra for tocada por um atleta, ela cairá facilmente no chão tanto para frente quanto para trás.

Os suportes não podem ser cobertos com borracha ou com outro material que tenha o efeito de aumentar o atrito entre eles e a superfície da barra, nem poderão ter qualquer tipo de mola.

Eles deverão ser fixados firmemente nos postes e imóveis durante o salto.

Os suportes deverão ser da mesma altura acima da área de queda imediatamente abaixo de cada extremidade do sarrafo.

9. Haverá um espaço de pelo menos 1cm entre as extremidades da barra e os postes.

Área de Queda

10. A área de queda deverá medir não menos que 5m x 3m. Para competições segundo a Regra 1.1, é recomendado que a área de queda seja no mínimo de 6m x 4m x 0,7m.

Nota: Os postes e a área de queda deverão ser projetados de modo que haja um espaço entre eles de, pelo menos 10cm quando em uso, para evitar o deslocamento da barra caso haja um contato da área de queda com os postes pelo movimento daquela.

REGRA 183
SALTO COM VARA

A Competição

1. Os atletas podem ter a barra movida somente na direção da área de queda, de maneira que a borda da barra mais próxima ao atleta possa ser posicionada em qualquer ponto a partir da parte superior do encaixe (ponto 0) até 80cm na direção da área de queda.

Um atleta informará ao Árbitro responsável, antes do início da prova, a posição que deseja para a barra na sua primeira tentativa e essa posição será registrada.

Se posteriormente o atleta quiser fazer quaisquer alterações, ele deverá informar imediatamente ao Árbitro responsável antes de a barra ter sido fixada de acordo com seu
pedido inicial. Caso isso não seja feito, será iniciada a contagem do tempo limite.

Nota: Será feita uma linha de 1cm de largura e de cor distinguível, ao nível da borda superior interna do encaixe em ângulo reto com o eixo do corredor. Essa linha deverá estar na superfície do colchão de queda e será prolongada até o limite externo dos postes.

2. Um atleta falha se:

(a) após o salto, a barra não permanece nos suportes devido à ação do atleta durante o salto; ou

(b) ele tocar o solo, inclusive a área de queda além do plano vertical passando pela parte superior do encaixe com qualquer parte de seu corpo ou com a vara, sem primeiro ultrapassar a barra; ou

(c) após deixar o solo, colocar a mão mais baixa acima da mais alta ou mover a mão de cima para um ponto mais alto na vara.

(d) durante o salto um atleta move ou recoloca a barra com sua(s) mão(s).

Nota: Não é falha se um atleta corre por fora das linhas brancas que delimitam o corredor de saltos em qualquer ponto.

3. É permitido aos atletas, durante a competição, colocar substâncias em suas mãos ou na vara, de modo a obter uma melhor pegada.

O uso de fita nas mãos ou dedos não será permitido, exceto no caso da necessidade de cobrir um ferimento aberto.

4. Após o atleta ter soltado a vara, a ninguém, incluindo o atleta, será permitido tocar a vara, a não ser que ela esteja caindo para fora da barra ou postes. Se ela for tocada, entretanto, e o Árbitro Geral for de opinião que, não fora pela intervenção, a barra seria derrubada, o salto será considerado falho.

5. Se, ao efetuar uma tentativa, a vara do atleta quebrar, isso não será considerado como um salto falho e uma nova tentativa deve ser concedida ao saltador.

O Corredor

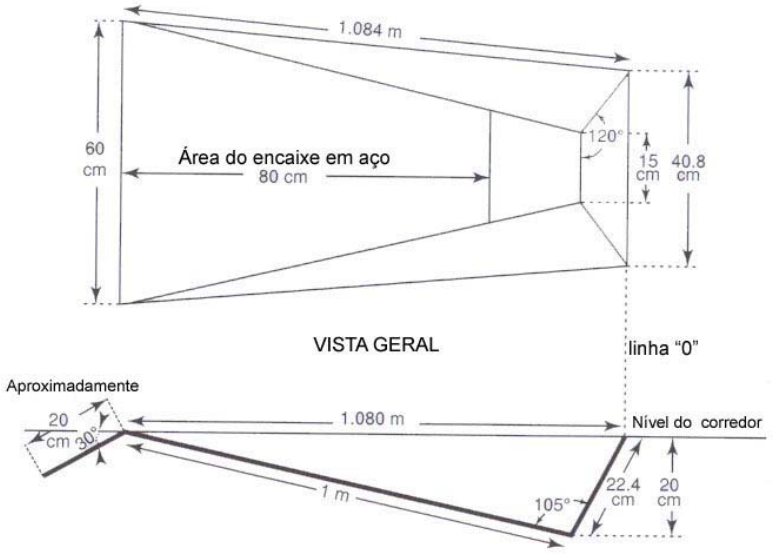
6. O comprimento mínimo para o corredor será de 40m e, quando as condições permitirem, 45m. Ele deverá ter uma largura máxima de 1,22 m +/-0.01m. O corredor deverá ser marcado com linhas brancas de 5cm de largura.

Nota: Para todas as pistas construídas antes de 1 de janeiro de 2004, o corredor poderá ter uma largura máxima de 1.25m.

7. A inclinação lateral máxima permitida para o corredor deverá ser de 1:100 e a inclinação total na direção da corrida de 1:1000.

Aparelhos

8. Encaixe. A impulsão no Salto com Vara será a partir de um encaixe. Ele será construído de um material adequado, e será enterrado no nível do corredor, preferivelmente com as bordas superiores circulares. Ele terá 1m de comprimento, medido ao longo da parte interna do fundo do encaixe, 60cm de largura na extremidade anterior e estreitando para 15cm no fundo do encaixe. O comprimento da caixa no nível do corredor e a profundidade do apoio são determinados por um ângulo de 105º formado pela base e o fundo. A base do encaixe inclinar-se-á no nível do corredor a uma distância vertical abaixo do nível do chão de 20cm no ponto onde ela encontra o fundo. O encaixe deverá ser construído de tal modo que os lados sejam inclinados para fora e findem próximo ao fundo em um ângulo de aproximadamente 120º com a base.



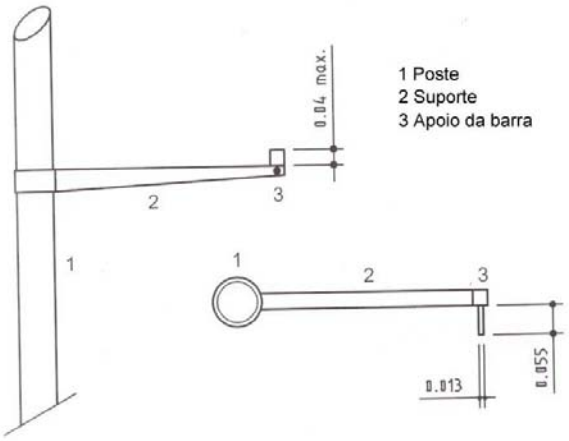
Encaixe da Vara (vista aérea e lateral)

Se o encaixe for construído de madeira, o fundo deverá se revestido com uma folha de metal de 2,5mm por uma distância de 80cm a partir da parte frontal do encaixe.

9. Postes. Podem ser usados quaisquer tipos de postes, desde que eles sejam rígidos. A estrutura metálica da base dos postes e a parte mais baixa dos mesmos devem ser cobertas com um acolchoado feito de material apropriado para a fornecer proteção aos atletas e as varas.

10. Suportes para a barra. A barra deve se apoiar em tarugos de forma que, se for tocada por um atleta ou sua vara, ele cairá facilmente em direção à área de queda. Os tarugos não devem ter entalhes ou saliências de qualquer tipo, terão espessura uniforme em todo o seu prolongamento e não terão mais que 13mm de diâmetro.

Eles não devem estender-se mais que 55mm dos braços do suporte, os quais devem estender-se de 35-40mm acima dos tarugos.



Suporte da barra (vista frontal da área de queda e vista aérea)

A distância entre os tarugos não será menor que 4,30m nem maior que 4,37m.

Os tarugos não podem ser recobertos com borracha ou qualquer outro material que tenha o efeito de aumentar o atrito entre eles e a superfície da barra, nem terão qualquer tipo de mola.

Nota: Para reduzir a possibilidade de contusão de um atleta por cair nos pés dos postes, os tarugos apoiando a barra podem ser colocados em braços extensores permanentemente segura aos postes, permitindo assim que os mesmos sejam colocados mais separados sem aumentar o comprimento da barra. (Ver desenho)

Varas

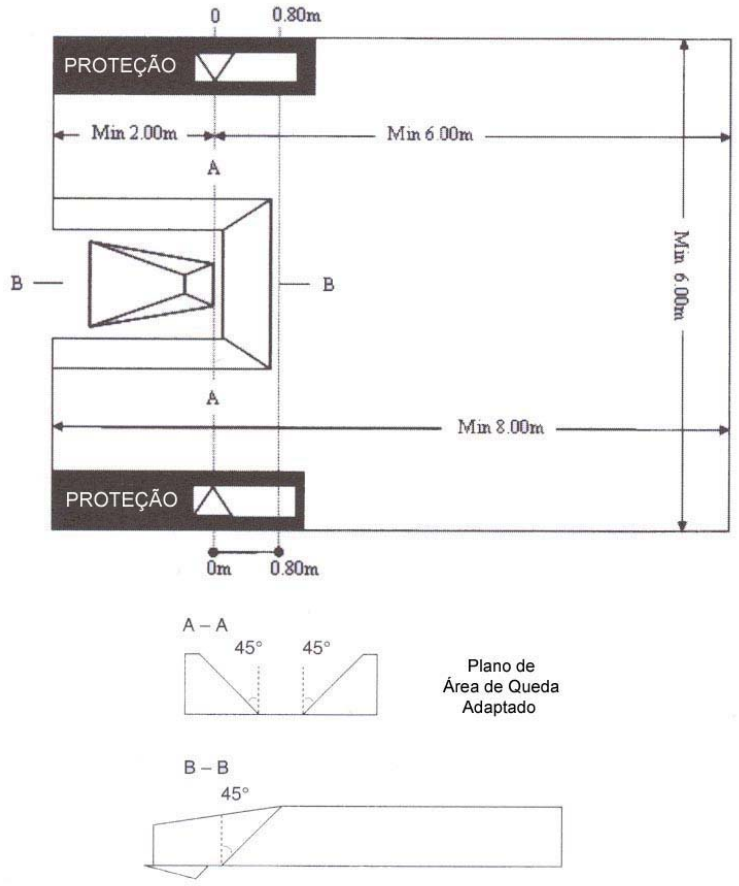
11. Os atletas podem usar suas próprias varas. Nenhum atleta tem permissão para usar a vara de outro atleta, sem o consentimento do mesmo.

A vara pode ser feita de qualquer material ou combinação de materiais e de qualquer comprimento ou diâmetro, mas a superfície básica deve ser lisa.

A vara pode ter camadas protetoras de fita adesiva na empunhadura e na extremidade inferior.

Área de Queda

12. A área de queda deve medir não menos que 5m x 5m (excluindo as peças frontais). Os lados da área de queda mais próximos do encaixe serão colocados de 10 a 15cm a partir do encaixe e inclinará para fora da área em um ângulo de aproximadamente 45º (ver Desenho).



Área de queda do Santo com Vara (vista aérea e lateral)

Para as competições segundo a Regra 1.1 (a), (b) e (f), a área de queda não deve ser menor que 6m de comprimento (excluindo as peças frontais) x 6m de largura x 0,8m de altura. As peças frontais devem ter 2m de comprimento

B. SALTOS HORIZONTAIS

REGRA 184
CONDIÇÕES GERAIS

Medidas

1. Em todas as provas de saltos horizontais, as distâncias devem ser registradas até 0,01m abaixo da distância medida se a distância medida não for em um centímetro inteiro.

O Corredor

2. O comprimento mínimo do corredor será de 40m, medido a partir da tábua de impulsão até o final do corredor. Ele deverá ter uma largura de 1.22m =/-0.01m. O corredor será marcado com linhas brancas de 5cm de largura.

Nota: Para todas as pistas construídas antes de 1 de janeiro de 2004, o corredor poderá ter a largura de 1.25m.

3. O máximo permitido para a inclinação lateral do corredor é de 1:100 e, para a inclinação total na direção da corrida de 1:1000.

Medição do Vento

4. A velocidade do vento será medida por um período de 5s a partir do momento em que o atleta passa pela marca colocada ao longo do corredor, para o Salto em Distância 40m a partir da tábua de impulsão e para o Salto Triplo 35m. Se o atleta correr menos que 40m ou 35m, conforme o caso, a velocidade do vento será medida a partir do momento em que ele começa a sua corrida.

5. O anemômetro será posicionado a 20m da tábua de impulsão. Ele será posicionado a 1,22m de altura e não mais que 2m do corredor.

6. O anemômetro usado será o mesmo conforme descrito na Regra 163.11. Ele será operado e lido conforme descrito nas Regras 163.12 e 163.10 respectivamente.

REGRA 185
SALTO EM DISTÂNCIA

A Competição

1. Um atleta falha se:

(a) saltando, tocar o solo além da linha de medição com qualquer parte de seu corpo, quer passe correndo sem saltar ou no ato do salto; ou

(b) der impulso fora da tábua de impulsão, seja à sua frente ou atrás do prolongamento da linha de medição; ou

(c) ele toca o solo entre a linha de impulsão e o setor de queda;ou

(d) ele emprega qualquer forma de salto mortal enquanto estiver correndo ou no ato do salto; ou

(e) no curso da queda ele toca o solo fora da caixa mais próximo da linha de impulsão que a marca mais próxima feita na areia; ou

(f) quando deixar o setor de queda, seu primeiro contato com o solo fora da caixa seja mais próximo da linha de impulsão que a marca mais próxima feita na areia, incluindo qualquer marca feita em desequilíbrio que esteja completamente dentro da caixa, mas mais próximo da linha de impulsão que a marca inicial feita no setor.

Nota (i): Não é falha se o atleta corre por fora das linhas brancas que delimitam o corredor em qualquer ponto.

Nota (ii): Não é falha sob 1(b) acima, se uma parte do sapato/pé do atleta tocar o solo fora ou na tábua antes da linha de impulsão.

Nota (iii): Não é falha se, no curso da queda, um atleta toca com qualquer parte de seu corpo, o chão fora da área de queda, a menos que tal contato é o primeiro contato ou contrarie o parágrafo 1 (e) acima.

Nota (iv): Não é falha se um atleta volta através do setor de queda após ter deixado o setor no sentido correto.

2. Exceto como mostrado em 1 (b) acima, se um atleta toma impulsão antes de alcançar a tábua, por essa razão, isso não será contado como uma falha.

3. Todos os saltos devem ser medidos a partir do ponto mais próximo no setor de queda feito por qualquer parte do corpo até a linha de medição, ou o prolongamento da linha de medição (ver parágrafo 1(f) acima). A medição deve ser perpendicular à linha de medição ou ao seu prolongamento.

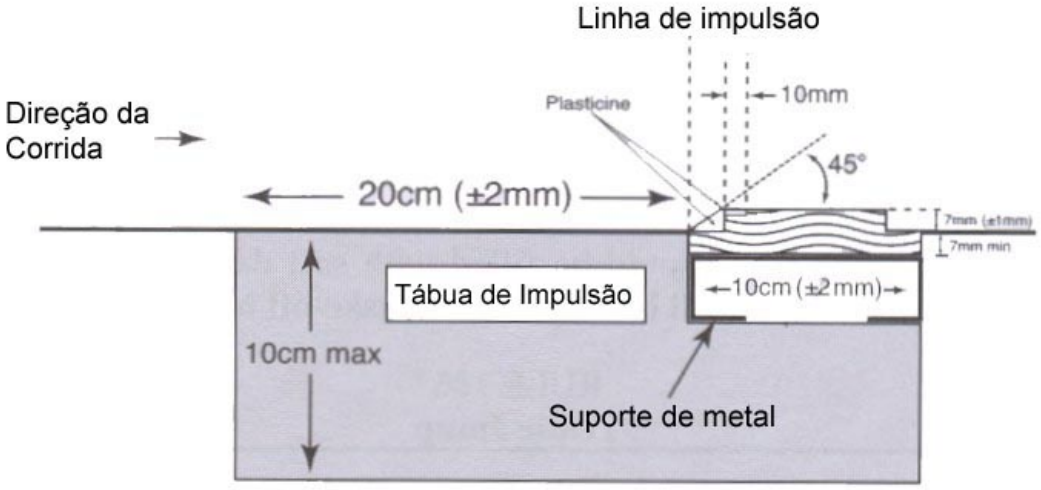
Tábua de Impulsão

4. A tábua de impulsão deve estar enterrada no nível do corredor e da superfície da caixa de areia. A borda que fica mais próxima da caixa de areia é chamada “linha de impulsão” (medição). Imediatamente à frente dessa linha, estará colocada uma tábua indicadora de “plasticina” para auxiliar os árbitros.

5. A distância entre a tábua de impulsão e o fim da caixa de areia será de pelo menos 10 metros.

6. A linha de impulsão será colocada entre 1 e 3 metros da borda mais próxima da caixa de areia.

7. Construção. A tábua de impulsão será retangular, feita de madeira ou outro material rígido adequado e deve medir 1,22m ± 0.01m de comprimento, por 20cm (±2mm) de largura e 10cm de profundidade. Deverá ser pintada de branco.



Tábua de Impulsão com indicador de plasticina

8. Tábua Indicadora de Plasticina. Consistirá em uma tábua rígida com 10cm de largura (±2mm) e de 1,22m ±0.01m de comprimento, feita de madeira ou outro material apropriado e deverá ser pintada com uma cor contrastante com a tábua de impulsão. Onde possível, a plasticina deverá ser de uma terceira cor contrastante. A tábua deverá estar montada em uma depressão feita no corredor, no lado da tábua de impulsão mais próximo da caixa de areia. A superfície deve se elevar do nível da tábua de impulsão até uma altura de 7mm (±1mm). As bordas devem estar em um ângulo de 45º com a borda mais próxima do corredor cobertas por uma camada de plasticina de 1mm de espessura em toda a sua extensão ou serem cortadas de tal modo que a depressão, quando cheia de plasticina, forme um ângulo de 45º (ver Desenho).

A parte superior da tábua indicadora deverá ser coberta por uma camada de plasticina nos primeiros 3mm aproximadamente e ao longo de todo seu comprimento.

Quando montada na depressão, o conjunto deve ser suficientemente rígido para suportar todo o peso do impulso do pé do atleta.

A superfície da tábua abaixo da plasticina deverá ser de um material ao qual se agarrem os pregos das sapatilhas, não podendo ser escorregadio.

A camada de plasticina poderá ser alisada por meio de um rolo ou espátula de forma adequada para remover as marcas deixadas pelos pés dos atletas.

Nota: Será considerado muita útil se ter várias tábuas de reposição de plasticina disponíveis, de maneira que enquanto a marca dos pés esteja sendo eliminada, a competição não seja atrasada.

Área de Queda

9. A área de queda deve ter a largura mínima de 2,75m e máxima de 3m. E, se possível, estar localizada de forma que o centro do corredor, quando prolongado, coincida com o centro da caixa.

Nota: Quando o eixo do corredor não estiver em linha com o centro da área de queda, deverá ser colocada uma fita, ou se necessário duas, no prolongamento da área de queda de modo que se possa alcançar o descrito anteriormente. (ver Desenho)

Área de queda centralizada para distância / triplo

10. . Ele deve ser cheio com areia molhada e fofa, com a superfície nivelada com a tábua de impulsão.

REGRA 186
SALTO TRIPLO

As regras do Salto em Distância aplicam-se ao Salto Triplo com as seguintes adições:

A Competição

1. O Salto Triplo consistirá de um salto com impulsão em um só pé, uma passada e um salto, nesta ordem.
2. O Salto com impulsão em um só pé será feito de modo que o atleta caia primeiro sobre o mesmo pé que deu a impulsão; na passada ele cairá com o outro pé do qual, conseqüentemente, o salto é realizado.

Não será considerado salto nulo se o atleta, ao saltar, tocar o solo com a sua perna "passiva".

Nota: A Regra 185.1 (c) não se aplica as quedas normais quando das fases do salto e da passada.

Tábua de Impulsão

3. A distância entre a linha de impulsão e a borda mais distante da caixa de areia deverá ser pelo menos 21m.
4. Em Competições Internacionais, recomenda-se que a linha de impulsão não esteja a menos de 13m para homens e 11m para mulheres a partir da borda mais próxima da caixa de areia. Nas demais competições, tal distância será adequada para o nível da competição.
5. Entre a tábua de impulsão e a área de queda, para a realização das fases de passo e salto, haverá uma área de impulsão de 1.22 ±0.01m de largura, proporcionando uma pisada sólida e uniforme.

C. LANÇAMENTOS
REGRA 187
CONDIÇÕES GERAIS

Implementos Oficiais

1. Em todas as Competições Internacionais, os implementos utilizados devem cumprir as especificações definidas pela IAAF. Somente implementos que apresentarem certificado de homologação da IAAF válido poderão ser utilizados. A seguinte tabela mostra os implementos a serem usados por cada grupo etário:

Implementos	Feminino Menor, Juvenil e Adulto	Masculino Menor	Masculino Juvenil	Masculino Adulto
Peso	4,000kg	5,000kg	6,000kg	7,260kg
Disco	1,000kg	1,500kg	1,750kg	2,000kg
Martelo	4,000kg	5,000kg	6,000kg	7,260kg
Dardo	600g	700g	800g	800g

2. Exceto como descrito abaixo, todos os implementos devem ser fornecidos pelo Comitê Organizador.

O(s) Delegado(s) Técnico(s) podem, baseados nos regulamentos pertinentes a cada competição, permitir que atletas utilizem seus próprios implementos ou aqueles fornecidos por um fornecedor, desde que tais implementos sejam certificados pela IAAF, conferidos e marcados como aprovado pelo Comitê Organizador antes da competição e estar disponível a todos os atletas. Tais implementos não serão aceitos se o mesmo modelo já está na lista daqueles fornecidos pelo Comitê Organizador.

3. Nenhuma modificação deverá ser feita a qualquer implemento durante a competição. Em todas as demais competições, exceto as realizadas sob a Regra 1.1(a), os atletas podem usar seus próprios implementos, desde que sejam checados e marcados como aprovados pelo Comitê Organizador antes da competição e colocados à disposição de todos os atletas.

Proteção Pessoal

4. (a) Nenhum dispositivo de qualquer tipo, por exemplo, atar dois ou mais dedos ou usar pesos atados ao corpo - , que de algum modo ajude o atleta quando no ato de uma tentativa, será permitido. O uso de fita na mão não será permitido, exceto no caso da necessidade de cobrir um ferimento ou um corte aberto. Entretanto, cobrir os dedos isoladamente é permitido no Lançamento do Martelo. A cobertura deverá ser mostrada ao Árbitro Chefe antes do início da prova.

(b) Não é permitido o uso de luvas, exceto no Lançamento do Martelo. Nesse caso, as luvas devem ser lisas nas costas e na frente e as pontas dos dedos devem ficar expostas, com exceção do polegar.

(c) Para obter uma melhor pegada, aos atletas é permitido o uso de substância adequada somente nas mãos. Além disso, os lançadores de martelo podem usar tais substâncias em suas luvas, e os arremessadores de peso podem usar tais substâncias em seus pescoços.

(d) Para proteger a coluna vertebral de uma contusão, um atleta pode usar um cinturão de couro ou outro material adequado.

(e) No Arremesso de Peso um atleta pode usar uma bandagem no pulso (munhequeira) para protegê-lo de uma contusão.

(f) No Lançamento do Dardo, um atleta pode usar uma proteção no cotovelo.

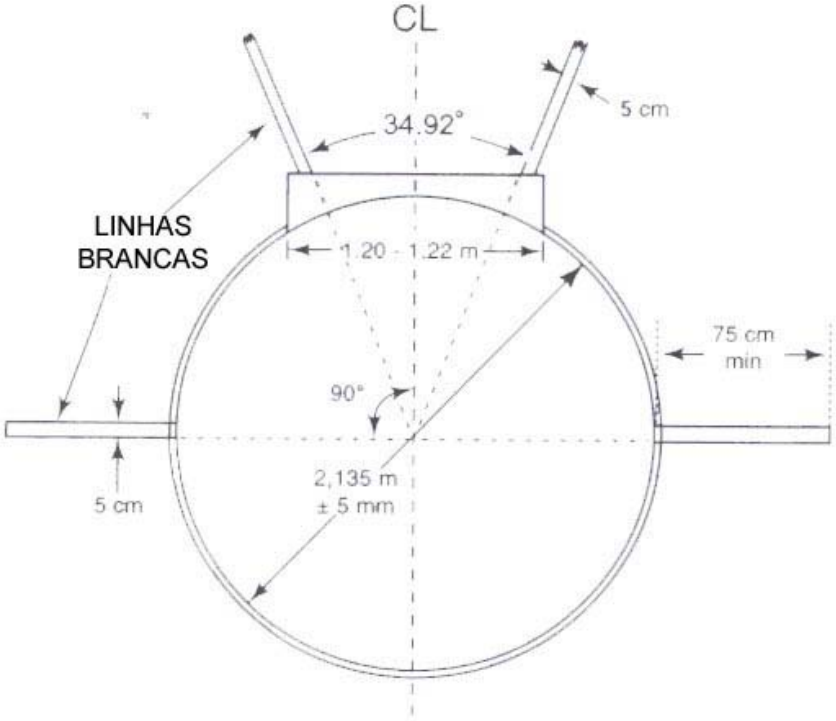
(g) Um atleta pode usar outra proteção, por exemplo, proteção para o joelho desde que o atleta tenha aprovação da IAAF sobre o equipamento médico para seu uso em competição.

Círculo de Arremesso

5. Os aros dos círculos serão feitos de ferro, aço ou outro material adequado, cuja borda superior deve estar no nível do terreno externo. O piso deve ser de concreto, material sintético ou asfalto em volta do círculo.

O interior do círculo pode ser de concreto, asfalto ou outro material firme não escorregadio. A superfície de seu interior deve estar nivelada e 1,4 - 2,6cm abaixo da borda superior do aro do círculo.

No Arremesso do Peso, permite-se um círculo portátil que reúna essas condições.



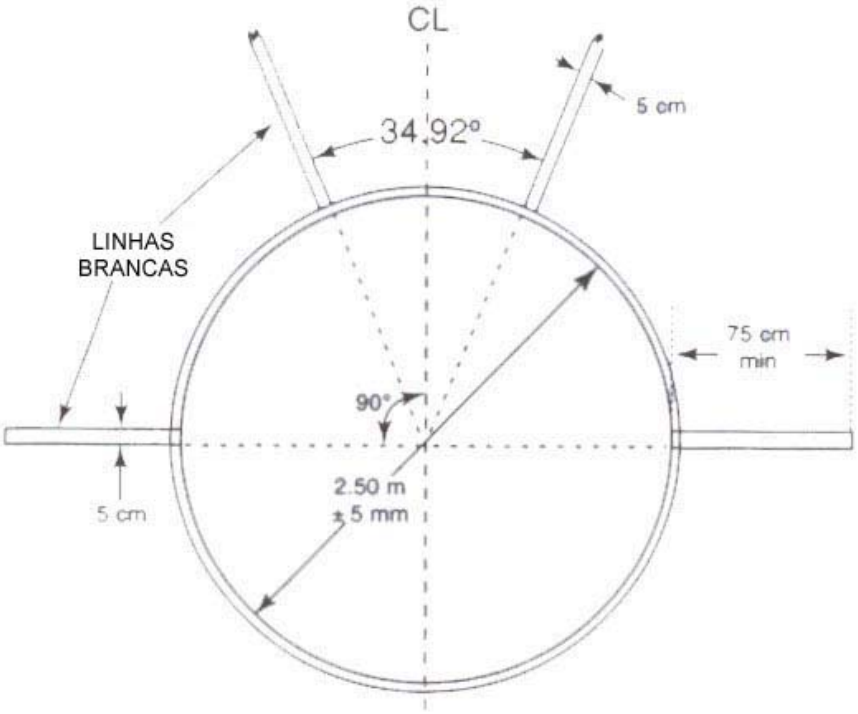
Layout do círculo do Peso

6. O diâmetro interno do círculo deve medir 2,135m (± 5mm) no Arremesso do Peso e Lançamento do Martelo, e 2,50m (± 5mm) no Lançamento do Disco.

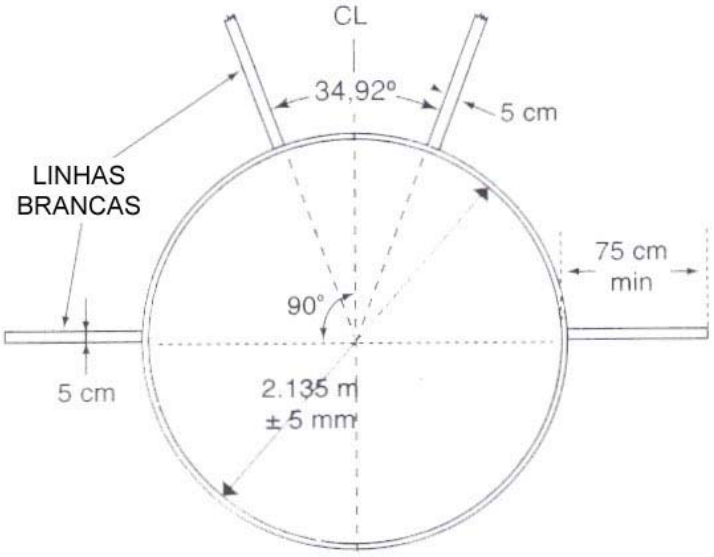
A borda superior do aro deve ter no mínimo 6mm de espessura e deve ser branca.

O martelo pode ser lançado de um círculo para disco, desde que o diâmetro desse círculo seja reduzido de 2,50m para 2,135m colocando-se um aro circular na parte interna.

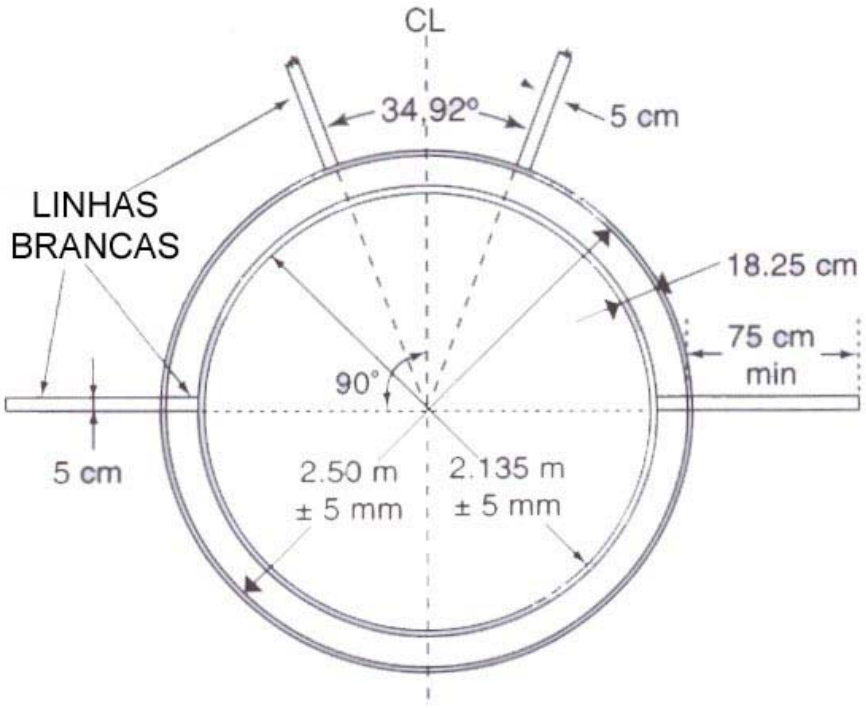
7. Deve haver uma linha branca de 5cm de largura, traçada a partir da parte superior do aro metálico e estendendo-se pelo menos 75cm para cada lado do círculo. Ela pode ser pode ser pintada ou feita de madeira ou outro material adequado. O lado posterior dessa linha branca deve passar, teoricamente, pelo centro do círculo formando um ângulo reto com o eixo central do setor de queda.



Layout do Círculo do Disco



Layout do Círculo do Martelo



Layout do Círculo Concêntrico para Disco e Martelo

8. Um atleta não pode pulverizar ou espalhar qualquer substância no círculo ou nos sapatos ou tornar áspera a superfície do círculo.

Corredor do Dardo

9. Na Prova de Dardo o comprimento mínimo do corredor será de 30m e o máximo de 36,5m. Onde as condições permitirem, o comprimento mínimo será de 33,5m. Ele será marcado com duas linhas paralelas de 5cm de largura e afastadas 4m uma da outra. O lançamento será feito de trás do arco de um círculo traçado com um raio de 8m. O arco consistirá de uma faixa pintada ou feita de madeira com 7cm de largura. Ele será branco e ficará no nível do solo. Serão traçadas linhas a partir das extremidades do arco fazendo ângulos retos com as linhas paralelas marcando o corredor. Essas linhas serão brancas, com 75cm de comprimento e 7cm de largura. O máximo permitido para inclinação da lateral do corredor será de 1:100 e a inclinação total do corredor no sentido da corrida de 1:1000.

Nota: É falha se um atleta começa sua corrida numa distância maior que 36,5 metros da borda interna do arco.

Setor de Queda

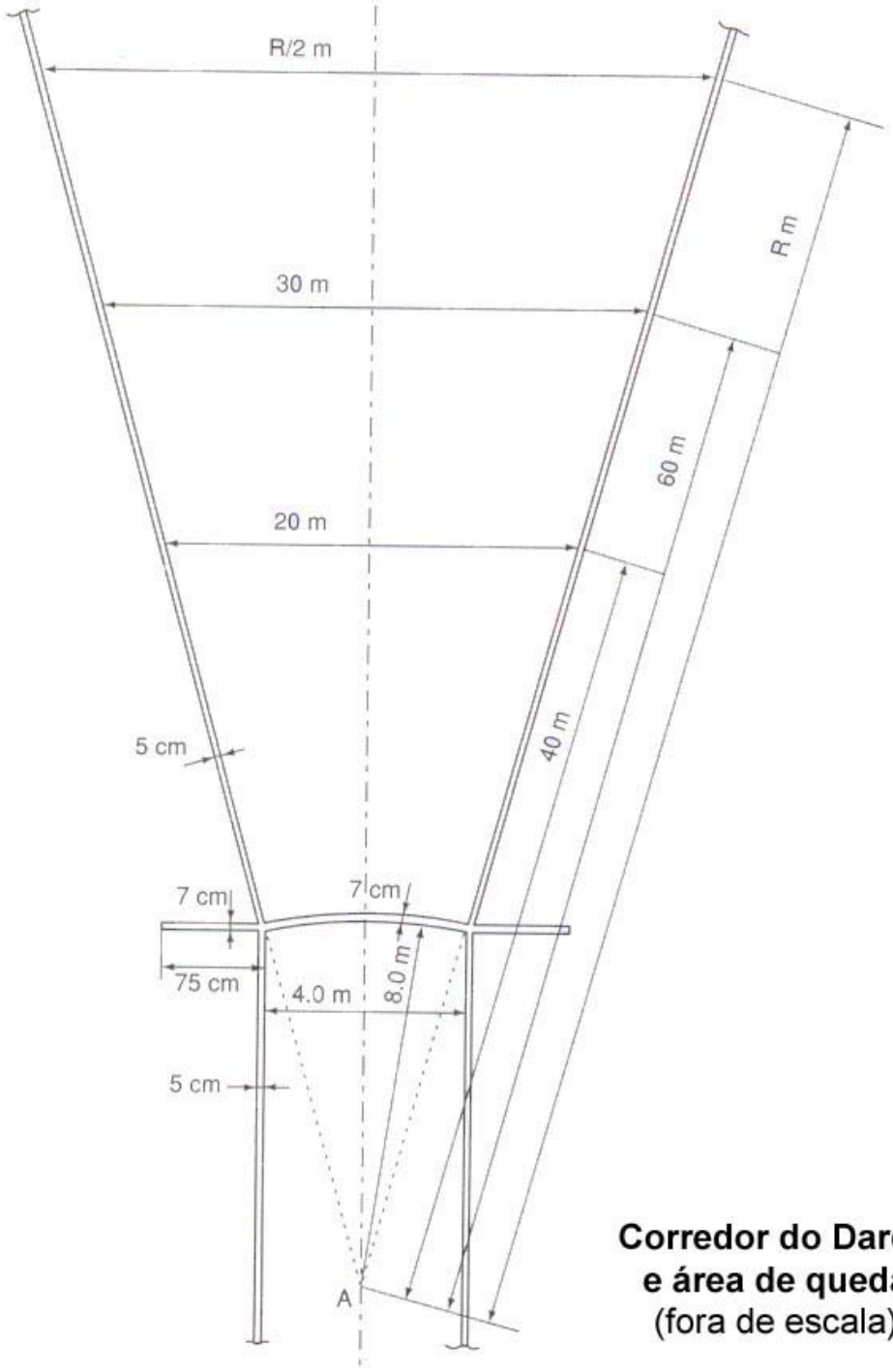
10. O setor de queda será de carvão ou grama, ou de outro material adequado em que o implemento deixe marca.

11. A inclinação máxima permitida do setor de queda não excederá de 1:1000 na direção do lançamento

12. a) Exceto para o Lançamento do Dardo, o setor de queda deve ser marcado com linhas brancas de 5cm de largura formando um ângulo de 34,92°, de tal modo que a borda mais interna das linhas, se prolongadas, passariam pelo centro do círculo.

Nota: O setor de 34,92° pode ser marcado com exatidão, estabelecendo-se uma distância de 12m (20 x 0,60m) entre dois pontos situados sobre cada linha do setor, a 20m do centro do círculo. Para cada um metro do centro do círculo, a distância aumenta em 60cm.

b) No Lançamento do Dardo, o setor de queda será marcado com duas linhas brancas de 5cm de largura, de tal modo que se a borda interna das linhas for prolongada, passará pela interseção das bordas do arco, e as linhas paralelas que delimitam o corredor e que se cruzam no centro do círculo do qual o arco faz parte (ver desenho). O setor terá, assim, um ângulo de 29º aproximadamente.



Corredor do Dardo e área de queda (fora de escala)

Tentativas

13. No Peso, Disco e Martelo, os implementos serão arremessados/lançados de dentro do círculo, e o Dardo de um corredor. No caso das tentativas feitas dentro do círculo, um atleta deve começar sua tentativa a partir de uma posição estacionária dentro do círculo. É permitido a um atleta tocar a parte interna do aro. No Arremesso do Peso, é também permitido tocar a parte interna do anteparo conforme descrito na Regra 188.2.

14. Será um arremesso/lançamento falho se o atleta no decorrer de uma tentativa:

a) soltar impropriamente o Peso ou o Dardo;

b) após ter entrado no círculo e ter iniciado sua tentativa, tocar com qualquer parte de seu corpo na parte superior do aro ou no solo fora do círculo;

c) No Arremesso do Peso, tocar com qualquer parte de seu corpo a parte superior do anteparo;

d) No Lançamento do Dardo, tocar com qualquer de seu corpo, as linhas demarcatórias do corredor ou a área externa.

15. Desde que, no decorrer de uma tentativa, as Regras relativas à cada arremesso/lançamento não tenham sido infringidas, um atleta pode interromper uma tentativa que já tenha iniciado, colocar o implemento dentro ou fora do círculo ou corredor e deixá-los.

Ao deixar o círculo ou corredor, ele deve fazê-lo conforme determinado no parágrafo 17, antes de retornar ao círculo ou corredor e iniciar uma nova tentativa.

Nota: Todos os movimentos permitidos nesse parágrafo serão incluídos no tempo máximo para uma tentativa dado na Regra 180.17.

16.Será considerado falha se o peso, o disco, a cabeça do martelo ou a ponta do dardo, em seu primeiro contato, tocar a linha do setor ou o chão (a borda interna).fora da linha do setor.
Nota: Não será considerado falha se o disco ou qualquer parte do martelo bater na gaiola após ser lançado, desde que nenhuma outra regra tenha sido infringida.
17. Um atleta não pode sair do círculo ou corredor antes que o implemento tenha tocado o solo.

Para arremessos/lançamentos feitos dentro do círculo, ao deixar o círculo, o primeiro contato com a parte superior do aro ou do terreno fora do círculo deve ser completamente atrás da linha branca traçada fora do círculo e que passa, teoricamente, pelo centro do mesmo.

No caso do Dardo, quando um atleta deixar o corredor seu primeiro contato com as linhas paralelas ou o solo fora do corredor deve ser completamente atrás da linha branca dos ângulos retos do arco até as linhas paralelas.
18. Após cada tentativa, os implementos devem ser trazidos para área próxima ao círculo ou corredor e nunca lançados de volta.

Medidas

19. Em todas as provas de arremessos/lançamentos, as distâncias devem ser registradas até 0,01m abaixo da distância alcançada se a distância medida não for um centímetro inteiro.
20. A medida de cada arremesso/lançamento será feita imediatamente após cada tentativa:

a) a partir do primeiro ponto de contato feito pela queda do peso, disco e cabeça do martelo, até o interior da circunferência do círculo, ao longo da linha do centro do círculo.

b) no Lançamento do Dardo, a partir do local onde a ponta da cabeça do dardo tocar o solo pela primeira vez até à borda interna do arco, ao longo de uma linha do centro do círculo cujo arco faz parte.

Bandeirolas

21. Deverá ser providenciada uma bandeira ou outro marcador para assinalar o melhor arremesso/lançamento de cada atleta, a qual deverá ser colocada ao longo, e fora das linhas que limitam o setor.

Será também providenciada uma bandeira ou outro marcador para assinalar a existência de Recorde Mundial e, quando for o caso, o Recorde Continental ou Nacional.

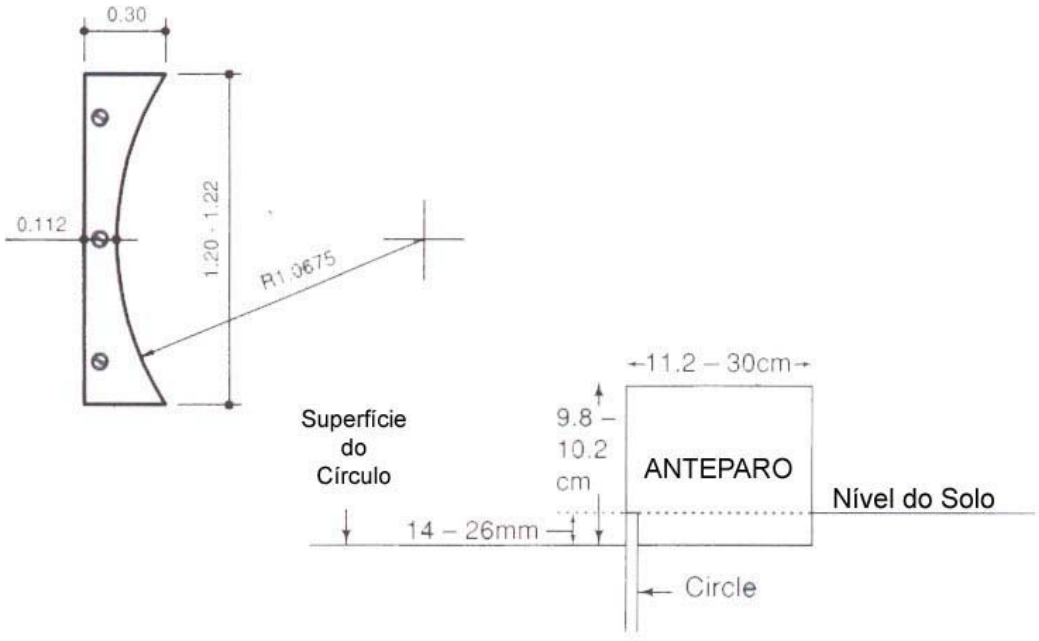
REGRA 188
ARREMESSO DO PESO

A Competição

1. O peso deve ser arremessado partindo do ombro com uma só mão. No momento em que um atleta assumir uma posição no círculo para começar um arremesso, o peso deverá tocar ou estar bem próximo ao pescoço ou ao queixo e a mão não deverá ser abaixada dessa posição durante a ação do arremesso. O peso não deve ser arremessado detrás da linha dos ombros.

Anteparo

2. Construção. O anteparo será branco e feito de madeira ou outro material apropriado, com a forma de um arco cuja borda interna coincida com a borda interna do círculo. Ele será colocado eqüidistante entre as linhas do setor de queda, e firmemente fixado no chão.



Anteparo do Peso (vista aérea e lateral)

3. Medidas. O anteparo medirá 11,2cm a 30cm de largura, com uma corda de 1,21 ± 0,01m de comprimento do interior para um arco igual ao círculo e 10cm ± 0,2cm de altura em relação ao nível do interior do círculo.

O Peso

4. Construção. O peso deve ser de ferro maciço, latão ou qualquer outro metal, desde que não mais macio que latão, ou um invólucro de qualquer desses metais cheio de chumbo ou outro material. Deve ter forma esférica e sua superfície

não deve ter nenhuma aspereza sendo totalmente lisa. Para ser lisa a superfície deve ter uma altura não menor que 1,6 micras, ou seja, aspereza número N7 ou menos.

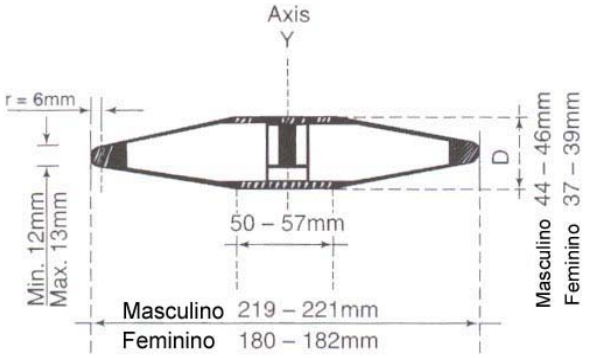
5. O peso deve satisfazer as seguintes especificações:

Peso	**Feminino**	**Menores Masculino**	**Juvenil Masculino**	**Adulto Masculino**
Peso mínimo para ser admitido em competição e homologação de recorde:	4,000kg	5,000kg	6,000kg	7,260kg
<u>Informação para fabricantes:</u> Variação para fornecer equipamento de competição	4,005kg 4,025kg	5,005kg 5,025kg	6,005kg 6,025kg	7,265kg 7,285kg
Diâmetro Mínimo	95mm	100mm	105mm	110mm
Diâmetro Máximo	110mm	120mm	125mm	130mm

REGRA 189
LANÇAMENTO DO DISCO

O Disco

1. Construção. O corpo do disco pode ser sólido ou oco e será de madeira ou outro material adequado, com um aro de metal cujas bordas sejam circular. A borda deve ser arredondada em um círculo perfeito e o seu raio será de 6mm aproximadamente. O disco deve ter placas metálicas circulares cravadas no centro de suas faces. Alternativamente, o disco pode ser construído sem as placas metálicas, desde que haja uma área plana equivalente e que suas medidas e peso total correspondam com as especificações.



Disco

Cada lado do disco deve ser igual e não pode conter reentrâncias, saliências ou bordas agudas. Os lados devem afastar-se gradualmente em linha reta a partir do princípio da curva do aro até um círculo com raio de 25mm a 28,5mm do centro do disco.

O perfil do disco será desenhado da seguinte forma: a partir do início da curva da borda, a espessura do disco aumentará regularmente até uma espessura máxima D. O valor máximo será obtido a partir de uma distância de 25mm a 28,5mm a partir do eixo Y do disco. A partir deste ponto até o eixo Y, a espessura do disco será constante. As partes superiores e inferiores do disco devem ser idênticas, e o disco também deve ser simétrico em relação ao eixo Y, no que se refere à rotação.

O disco, incluindo a superfície do aro, não deverá ter qualquer aspereza e sua superfície deverá ser lisa (ver Regra 188.4) e completamente uniforme.

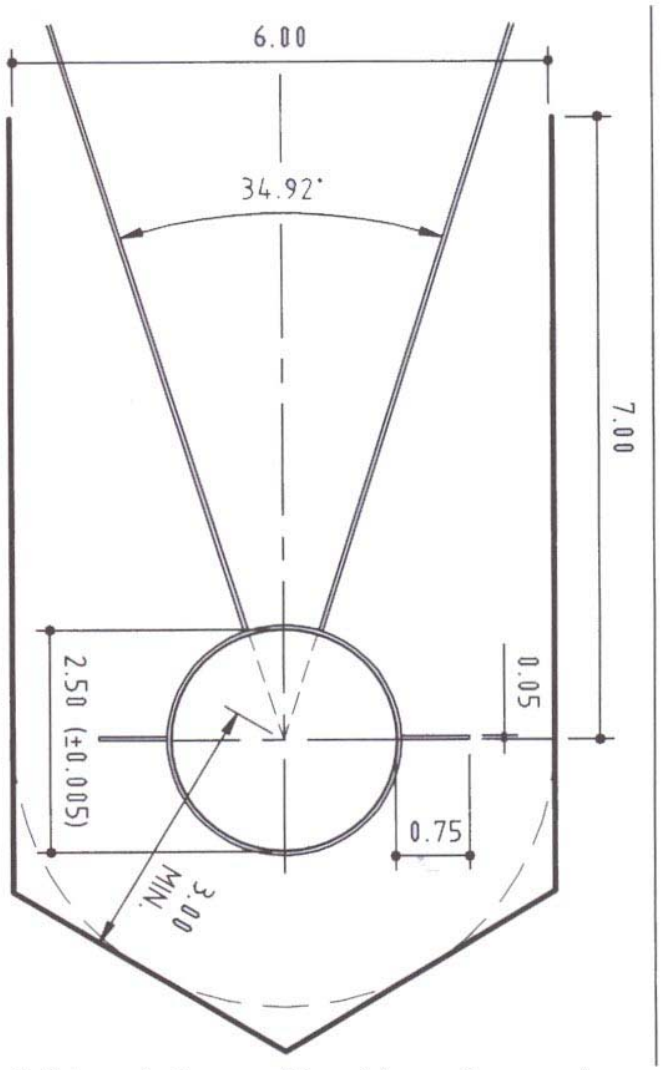
2. O disco deve ter as seguintes especificações:

Disco	**Feminino**	**Menores Masculino**	**Juvenil Masculino**	**Adulto Masculino**
Peso mínimo para ser admitido em competição e homologação de recorde:	1,000kg	1,500kg	1,750kg	2,000kg
<u>Informação para fabricantes:</u> Variação para fornecer equipamento de competição	1,005kg 1,025kg	1,505kg 1,525kg	1,755kg 1,775kg	2,005kg 2,025kg
Diâmetro externo do aro de metal				
Mínimo	180mm	200mm	210mm	219mm
Máximo	182mm	202mm	212mm	221mm

Diâmetro da placa de metal ou parte central plana				
Mínimo	50mm	50mm	50mm	50mm
Máximo	57mm	57mm	57mm	57mm
Espessura das placas de metal ou área central plana				
Mínimo	37mm	38mm	41mm	44mm
Máximo	39mm	40mm	43mm	46mm
Espessura do aro (6mm da borda)				
Mínimo	12mm	12mm	12mm	12mm
Máximo	13mm	13mm	13mm	13mm

REGRA 190
GAIOLA PARA LANÇAMENTO DO DISCO

1. Todos os lançamentos do disco devem ser efetuados dentro de uma proteção ou gaiola para garantir a segurança dos espectadores, árbitros e atletas. A gaiola especificada nesta Regra deve ser usada quando a prova é realizada fora do estádio, com espectadores presentes ou quando a prova é realizada no estádio com outras provas sendo realizadas ao mesmo tempo. Onde isso não ocorrer e especialmente em áreas de treinamento, podem ser usadas construções mais simples. Mediante solicitação, os órgãos nacionais ou escritório da IAAF poderão oferecer sugestões.



Gaiola exclusiva para Disco (dimensões em m)

Nota: A proteção para o lançamento do martelo especificada na Regra 192 pode também ser usada para o lançamento do disco, quer instalando círculos concêntricos de 2,135/2,50m, ou usando uma ampliação daquela gaiola com um segundo círculo do disco a frente do círculo do martelo.

2. A gaiola deve ser desenhada, construída e conservada para ser capaz de suportar o impacto de um disco de 2 kg movendo-se a uma velocidade de até 25m/s. A disposição deve ser tal que não haja perigo de ricochete ou retorno sobre o atleta, ou saída sobre a parte superior da gaiola. Podem ser usados quaisquer tipos de construção para as proteções, desde que satisfaçam as exigências desta Regra.

3. A gaiola deve ter a forma de um “U” plano, como mostra o desenho. A abertura de saída deve ter 6m e estar distante 7m à frente do centro do círculo. ºOs pontos extremos da abertura de saída de 6m será a extremidade interna da rede da gaoila. A altura dos painéis das redes ou disposição das redes no menor ponto deve ser de pelo menos 4m.

Devem ser tomadas precauções quanto à construção a fim de impedir que o disco passe pelos pontos de articulação dos painéis, fure a rede ou passe por baixo dela.

Nota (i): A disposição dos painéis ou rede na parte de trás não é importante desde que a rede esteja colocada a no mínimo 3,00m do centro do círculo.

Nota (ii): Desenhos inovadores que ofereçam o mesmo grau de proteção e não aumentem a zona de perigo comparado aos desenhos convencionais podem ser certificados pela IAAF.

Nota (iii) O lado da gaiola particularmente ao longo da pista deve ser estendida e/ou aumentada em altura de modo a promover uma proteção maior aos atletas que estejam competindo na pista próxima durante uma prova de disco.

4. A rede para a gaiola pode ser confeccionada com corda de fibra natural ou sintética apropriada ou, alternativamente, arame de aço de alta ou média tensão. As malhas da rede devem ter, no máximo, 50mm quando for usado o arame e 44mm para a corda.

Nota: Maiores especificações sobre a rede e procedimentos de inspeção de segurança estão disponíveis no Manual de Construção de Pista da IAAF.

5. O setor de maior perigo para o lançamento do disco com essa gaiola é de aproximadamente 69º, para lançadores canhotos ou destros. Da posição e alinhamento da gaiola no campo depende, portanto, o seu uso com segurança.

REGRA 191
LANÇAMENTO DO MARTELO

A Competição

1. É permitido a um atleta, em sua posição inicial até seus balanços preliminares ou giros, colocar a cabeça do martelo no solo na parte interior ou exterior do círculo.

2. Não é considerada falha a tentativa em que a cabeça do martelo toca o solo dentro ou fora do círculo ou a parte superior da borda do aro. O atleta pode parar e começar seu lançamento novamente, desde que nenhuma outra regra tenha sido quebrada.

3. Se o martelo se quebrar durante o lançamento ou no ar, a tentativa não é considerada falha, desde que tenha sido efetuada de acordo com esta Regra. Se, em virtude disso, o atleta perder o seu equilíbrio e comete uma infração em qualquer parte desta Regra, isto não deve ser considerado como falha e uma nova tentativa deve ser concedida ao atleta.

O Martelo

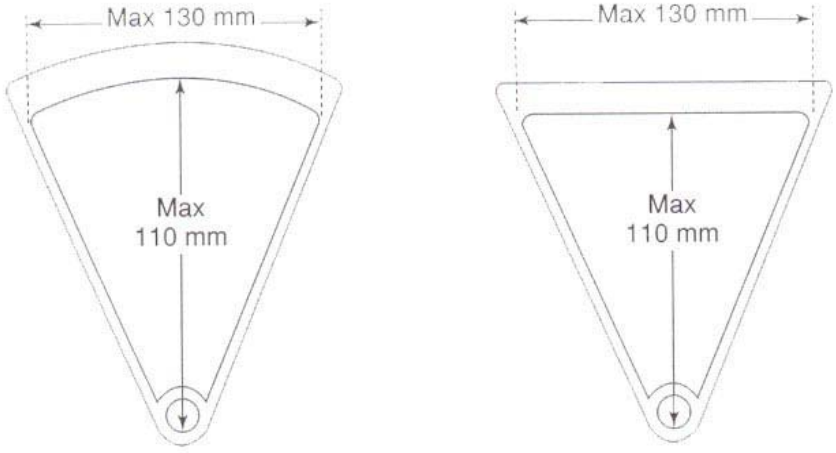
4. Construção. O martelo se compõe de três partes: cabeça de metal, cabo e empunhadura.

5. Cabeça. A cabeça deve ser de ferro maciço o outro metal que não seja mais macio que o latão ou um invólucro de quaisquer desses metais, cheio de chumbo ou de outro material sólido.

Se for usado um enchimento, este deve ser colocado de tal maneira que fique fixo internamente e que o centro de gravidade não varie mais que 6mm em relação ao centro da esfera.

6. Cabo. O cabo deve ser feito inteiriço de arame de aço para molas com diâmetro mínimo de 3mm, e que não possa esticar sensivelmente durante a execução do lançamento. O cabo pode ter alça em uma ou ambas extremidades como meio de conexão.

7. Empunhadura. A empunhadura pode ser tanto de simples quanto dupla construção, mas deverá ser rígida e sem qualquer tipo de conexão articulada. Ela não pode esticar sensivelmente durante o lançamento. Deve ser presa ao cabo de tal maneira que não possa virar na conexão com o cabo para aumentar o comprimento total do martelo.



Exemplos de empunhadura do martelo

A empunhadura pode ter um cabo curvo ou reto com uma largura interna máxima de 130mm e o comprimento máximo de 110mm. A força mínima da empunhadura deverá ser de 8kN (800kgf). Os lados da empunhadura podem ser retos ou ligeiramente curvos onde eles se conectam com o cabo de modo a oferecer uma melhor acomodação das mãos do lançador.

Nota: A força da empunhadura deverá ser determinada de acordo com os procedimentos dados no Manual de Aferição da IAAF.
Nota: Em reunião da IAAF realizada em Helsinque nos dias 4 e 5 de dezembro de 2004, o Conselho da entidade adiou para 1º de janeiro de 2006 a alteração dessa regra.

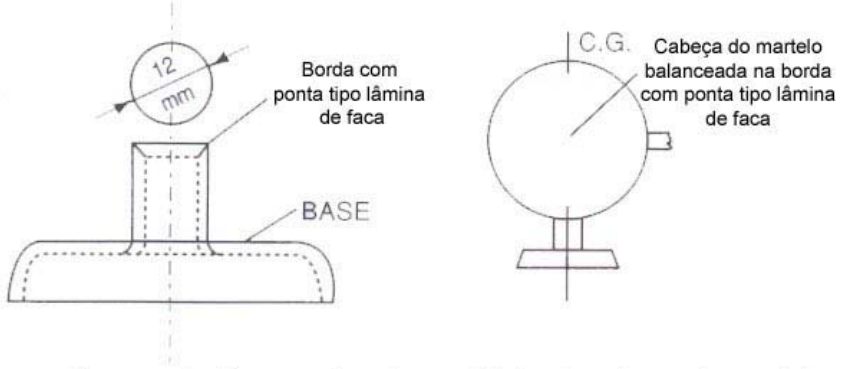
8. Conexões para o cabo. O cabo deve estar conectado a cabeça por meio de uma conexão rotativa que pode ser tanto plana ou de esferas. A empunhadura deve estar conectada ao cabo por uma argola. Uma argola móvel não pode ser usada.

9. O martelo deve ter as seguintes especificações:

Martelo	**Feminino**		**Menores**	**Juvenil**
Adulto	**Masculino**		**Masculino**	**Masculino**
Peso mínimo para admissão em competição e homologação de recorde:				
	4,000kg	5,000kg	6,000kg	7,260kg
Informação para fabricantes: Variação para suprir equipamento de competição				
	4,005kg	5,005kg	6,005kg	7,265kg
	4,025kg	5,025kg	6,025kg	7,285kg
Comprimento do martelo a partir da parte interna da empunhadura:				
Mínimo	1160mm	1165mm	1175mm	1175mm
Máximo	1195mm	1200mm	1215mm	1215mm
Diâmetro da cabeça				
Mínimo	95mm	100mm	105mm	110mm
Máximo	110mm	120mm	125mm	130mm

Centro de Gravidade da Cabeça

Não pode ter mais que 6mm do centro da esfera, ou seja, deve ser possível que a cabeça possa ficar equilibrada, sem o cabo e a empunhadura, sobre um orifício horizontal de borda circular com 12mm de diâmetro. (Ver desenho).



Sugestão de aparelho para testar o centro de gravidade da cabeça do martelo

REGRA 192
GAIOLA PARA LANÇAMENTO DO MARTELO

1. Todos os lançamentos do martelo devem ser efetuados de dentro de uma proteção ou gaiola para garantir a segurança dos espectadores, oficiais e atletas. A gaiola especificada nesta Regra deve ser usada quando a prova é realizada fora do estádio, com espectadores presentes ou quando a prova é realizada dentro do estádio com outras provas sendo realizadas ao mesmo tempo. Onde isso não puder ser feito e especialmente em áreas de treinamento, podem ser usadas construções mais simples. Mediante solicitação, os órgãos nacionais e a secretaria da IAAF poderão oferecer sugestões.

2. A gaiola deve ser desenhada, construída e conservada para ser capaz de suportar o impacto de um martelo de 7,260kg, movendo-se a uma velocidade de até 32m/s. A disposição deve ser tal que não haja perigo de ricochete ou retorno sobre o atleta ou saída sobre a parte superior da gaiola. Podem ser usados quaisquer tipos de construção para as gaiolas, desde que satisfaçam as exigências desta Regra.

3. A gaiola deve ter a forma de um "U" plano, como mostra o desenho. A abertura de saída deve ser de 6m, posicionada 7m à frente do centro do círculo. As extremidades de abertura de 6m, deverão corresponder as bordas internas da rede da gaiola. A altura dos painéis ou redes deve ser de pelo menos 7m no menor ponto dos painéis/redes na parte de trás da gaiola e de pelo menos 10m para os últimos painéis de 2,80m, adjacentes aos portões da gaiola.

Devem ser tomadas precauções quanto ao desenho e a construção da gaiola, a fim de evitar que o martelo em sua trajetória force passagem através das malhas ou das juntas da gaiola ou passe por baixo da rede.

Nota: A disposição dos painéis ou redes na parte de trás não é importante desde que a rede seja colocada a um mínimo de 3,5m afastada do centro do círculo.

4. Devem ser providenciadas duas redes móveis com 2m de largura para a frente da gaiola para serem usadas uma de cada vez. A altura mínima desses painéis deve ser 10m.

Nota (i): Essas redes móveis devem ser usadas alternadamente, a esquerda para os lançadores destros e a direita para os canhotos. Tendo em vista a possível necessidade de troca de uma para outra durante a competição,

quando houver, numa mesma prova, atletas destros e canhotos, é importante que essa troca requeira o menor trabalho possível e o mínimo de tempo.

Nota (ii): A posição final de ambos painéis é mostrado no desenho mesmo que na competição somente um painel esteja fechado em qualquer momento durante a competição.

Nota (iii): Quando estiverem sendo utilizadas, as redes devem ser colocadas exatamente na posição mostrada. Providências, portanto, devem ser tomadas no desenho de seus painéis móveis para fecha-los quando em estiverem em uso.

Nota (iv): A construção dessas redes e sua operação dependem do projeto da gaiola e podem ser por deslizamento, articulação através de dobradiças sobre eixos verticais ou horizontais ou desmonte. A única exigência é que a rede em operação seja capaz de suportar o impacto de qualquer martelo sobre ela e que não haja perigo de que um martelo tenha condições de forçar seu caminho entre as redes fixas e as móveis.

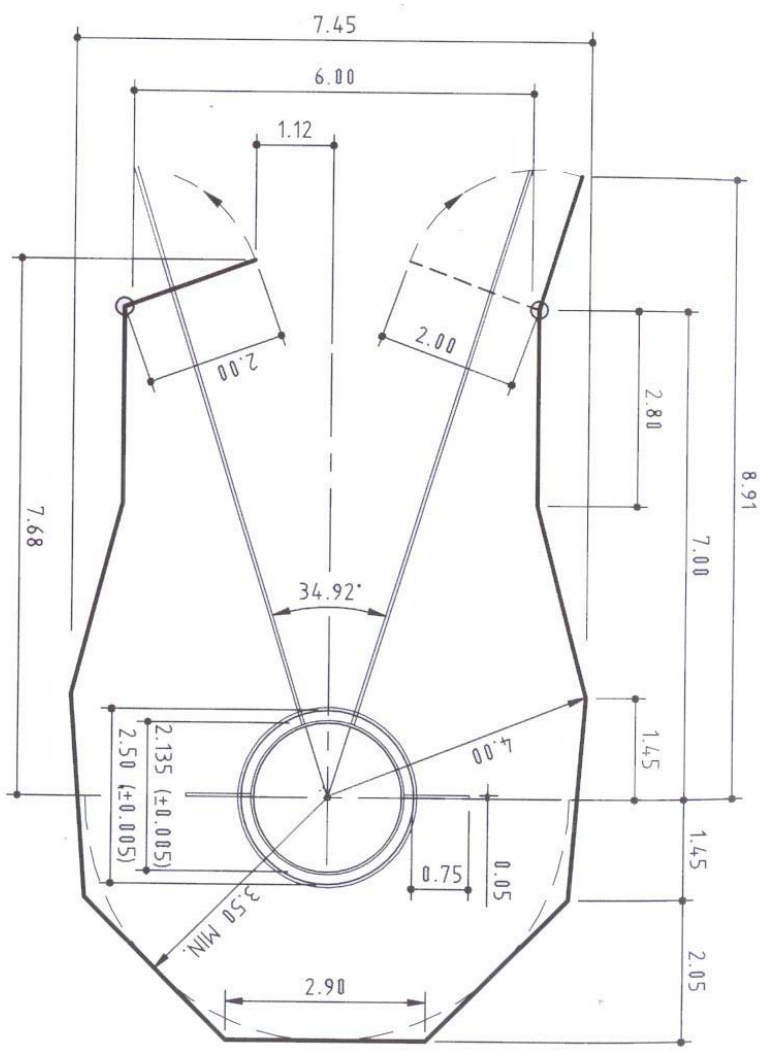
Nota (v): Desenhos inovadores desde que proporcionem o mesmo grau de proteção e não aumentem a zona de perigo comparada aos desenhos convencionais, podem ser certificados pela IAAF.

5. A rede para a gaiola pode ser confeccionada com corda de fibra natural ou sintética, ou alternativamente, arame de aço de alta ou média tensão. As malhas da rede devem ter no máximo 50mm quando for usado o arame, e 44mm para a corda.

Nota: Maiores especificações sobre a rede e procedimentos de inspeção de segurança estão disponíveis no Manual de Construção de Pista da IAAF.

6. Quando for utilizada a mesma gaiola para lançamento do disco, a instalação pode ser adaptada para duas alternativas. A mais simples é colocar um círculo concêntrico de raio 2,135/2,50 metros, mas isso leva ao uso do mesmo círculo para lançamentos do martelo e do disco. A gaiola para lançamento do martelo deve ser usada para o lançamento do disco, fixando-se claramente os painéis de redes móveis na abertura da gaiola.

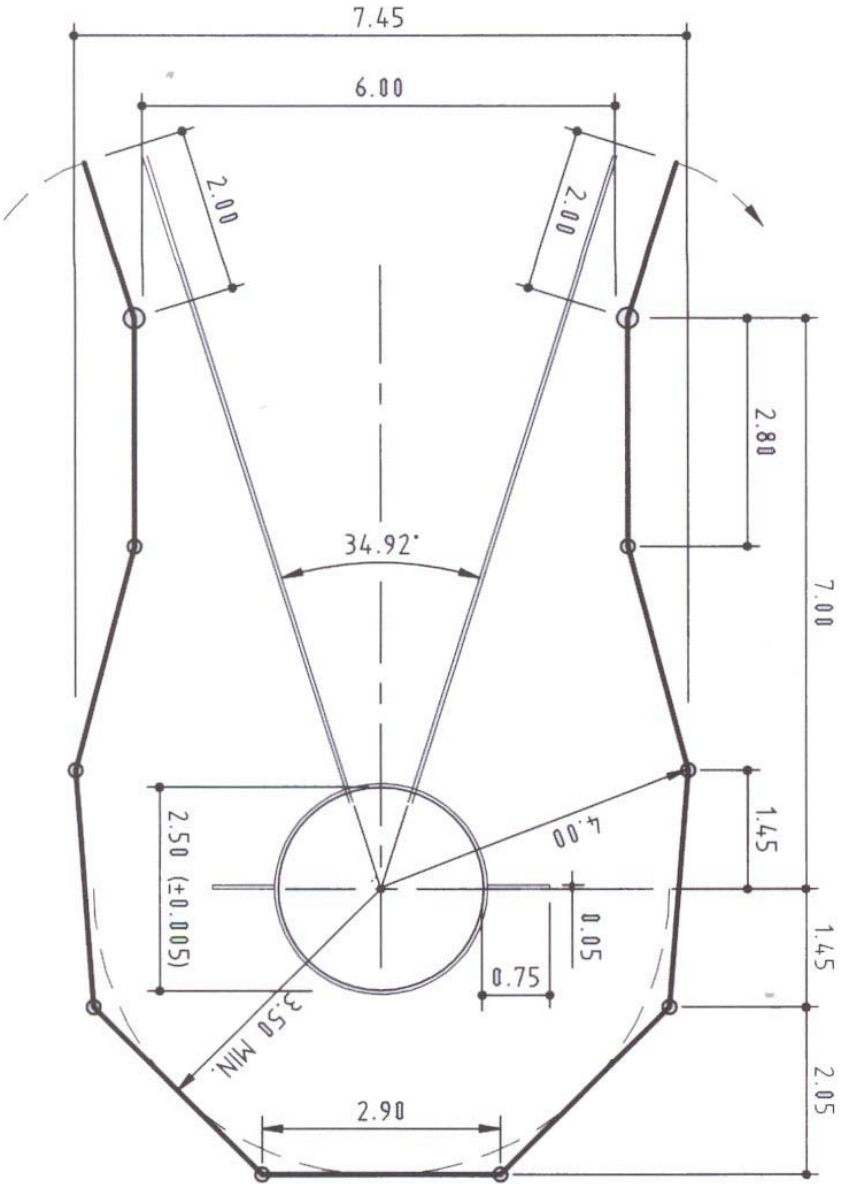
Para círculos separados para o martelo e para o disco na mesma gaiola, os dois círculos devem ser colocados um atrás do outro, com os seus centros separados 2,37m sobre a linha central do setor de lançamentos e com o círculo do disco na frente. Neste caso, os painéis de redes móveis deverão ser usados para o lançamento do disco.



Gaiola para Disco e Martelo com círculos concêndricos
(dimensões em m)

Nota: A disposição dos painéis/redes de trás não é importante desde que a rede esteja no mínimo a 3,50m do centro dos círculos concêntricos ou no mínimo de 3m do centro do círculo do disco no caso de círculos separados (ver também Regra 192.4)

7. O setor de maior perigo para o lançamento do martelo de uma gaiola é aproximadamente 53º, quando usada para lançadores destros e canhotos na mesma competição. O uso da gaiola com segurança está ligado à posição e alinhamento da mesma no campo.



Gaiola para Martelo e Disco configurada para disco
(dimensões em m)

REGRA 193
LANÇAMENTO DO DARDO

A Competição

1. (a) O dardo deve ser seguro na empunhadura. Será lançado por sobre o ombro ou acima da parte superior do braço de lançamento e não deve ser lançado com movimentos rotatórios. Estilos não ortodoxos não são permitidos.

(b) Um lançamento é válido somente se a ponta da cabeça metálica do dardo tocar o solo antes que qualquer outra parte.

(c) Em nenhum momento durante o lançamento, e até que o dardo tenha sido solto no ar, o atleta pode girar completamente de modo que suas costas fiquem na direção do arco de lançamento.

2. Se o dardo quebrar durante o lançamento ou enquanto no ar, não será considerado como falha, desde que a tentativa tenha sido feita de acordo com esta Regra. Se o atleta, por isso, perde seu equilíbrio e infringe qualquer parte desta Regra, isso não será contado como falha e uma nova tentativa será concedida ao atleta.

O Dardo

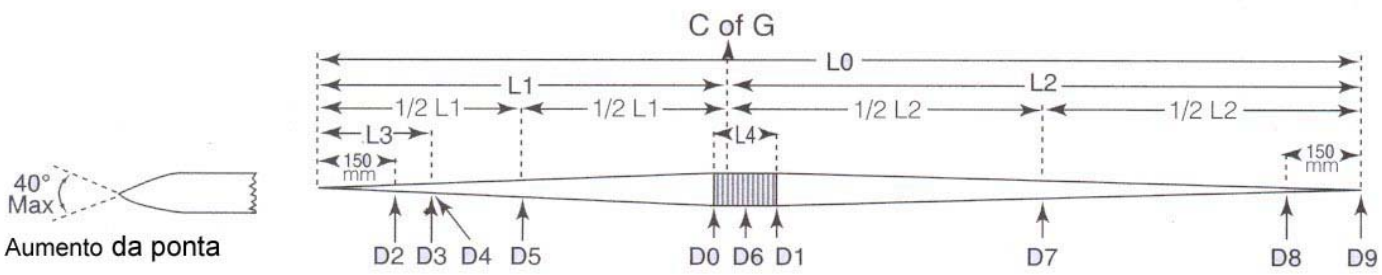
3. Construção. O dardo consistirá de três partes: cabeça, corpo e uma empunhadura de corda. O corpo pode ser sólido ou oco e será construído de metal ou outro material similar adequado de maneira que se constitua fixado e integrado perfeitamente. O corpo terá fixado a ele uma cabeça metálica terminando em uma ponta aguda.

A superfície do corpo não terá cavidades ou saliências, estrias côncavas ou convexas, buracos ou aspereza, e a cauda deve ser lisa (ver Regra 188.4) e completamente uniforme.

A cabeça será construída completamente de metal. Pode ter uma ponta reforçada por outra liga metálica na parte da frente do final da cabeça desde que a cabeça seja inteiramente lisa (ver Regra 188.4) e uniforme ao longo de toda sua superfície.

Dardo Internacional					
Comprimentos (todas as dimensões em mm)					
		Homens		Mulheres	
Série	Detalhe	Max.	Min.	Max.	Min.
L0	Total	2.700	2600	2300	2220
L1	Ponta ao CG	1060	900	920	800
½ L1	Metade de L1	530	450	460	400
L2	Cauda ao CG	1800	1540	1500	1280
½ L2	Metade de L2	900	770	750	640
L3	Cabeça	330	250	330	250
L4	Empunhadura	160	150	150	140

Diâmetros (todas as dimensões em mm)					
		Homens		Mulheres	
Série	Detalhe	Max.	Min.	Max.	Min.
D0	Em frente à empunhadura	30	25	25	20
D1	Parte posterior a	-	D0-	-	D0-
D2	empunhadura	0.80 D0	0.25	0.8 D0	0.25
D3	A 150mm da ponta	-	-	-	-
D4	Parte posterior a cabeça	-	-	-	-
D5	Imediatamente atrás da	0.9 -D0	D3-2.5	0.9 D0	D3-2.5
D6	cabeça	D0 + 8	-	D0 + 8	-
D7	Metade da ponta ao CG	-	-	-	-
D8	Acima da empunhadura	-	0.9 D0	-	0.9 D0
D9	Metade da cauda ao CG	-	0.4 D0	-	0.4 D0
	150mm da cauda		3.5		3.5
	Na cauda				



4. A empunhadura, que cobrirá o centro de gravidade, não excederá o diâmetro do eixo em mais de 8mm. Ela pode ter uma superfície regular não escorregadia, mas sem reentrâncias, saliências ou denteados de qualquer tipo. A empunhadura será de espessura uniforme.

5. O corte transversal será regularmente circular em toda a extensão (ver Nota (i)). O diâmetro máximo do corpo será imediatamente em frente a empunhadura. A parte central do corpo, incluindo a parte sob a empunhadura, pode ser cilíndrica ou ligeiramente côncava em direção à parte traseira, mas em nenhum caso, a redução do diâmetro logo imediatamente na frente e atrás da empunhadura, pode exceder 0,25mm. A partir da empunhadura, o dardo se afilará regularmente para a ponta na frente e para a cauda na parte traseira. O perfil longitudinal a partir da empunhadura na frente da ponta e para a cauda será reto ou ligeiramente convexo (ver Nota (ii)), e não deverá ter alteração brusca no diâmetro total, exceto imediatamente atrás da cabeça e à frente e atrás da empunhadura, por todo o comprimento do dardo. Na parte posterior da cabeça, a redução no diâmetro não pode exceder 2,5mm e essa partida da exigência do perfil longitudinal não pode estender-se por mais de 300mm atrás da cabeça.

Nota (i): Desde que a seção transversal seja circular, uma diferença de 2% entre o diâmetro máximo e mínimo é permitida. O valor desses dois diâmetros deve corresponder às especificações de um dardo circular.

Nota (ii): A forma do perfil longitudinal pode ser rápida e facilmente verificada usando-se uma lâmina de metal com pelo menos 500mm de comprimento e dois gabaritos de 0,20mm e 1,25mm de espessura. Para seções do perfil

ligeiramente convexas, a lâmina deslizará enquanto estiver em firme contato com uma pequena seção do dardo. Para seções retas, com a lâmina firmemente segura contra ela, será impossível inserir o gabarito de 0,20mm entre o dardo e a lâmina em qualquer parte ao longo do comprimento de contato. Isso não aplicará imediatamente atrás da junção entre a cabeça e o corpo. Neste ponto deverá ser impossível inserir o gabarito de 1,25mm.

6. O dardo deverá enquadrar-se nas seguintes especificações:

Dardo Juvenil/Adulto	**Feminino**	**Menores**	
		Masculino	**Masculino**
Peso mínimo para ser admitido em competição e homologação de um recorde (inclusive a empunhadura da corda)		600g	700g 800g
Informação para fabricantes: Variação para suprir equipamento de competição			
	605g 625g	705g 725g	805g 825g
Comprimento total			
Mínimo	2,20m	2,30m	2,60m
Máximo	2,30m	2,40m	2,70m
Comprimento da cabeça metálica			
Mínimo	250mm	250mm	250mm
Máximo	330mm	330mm	330mm
Distância da ponta da cabeça metálica ao centro de gravidade			
Mínimo	0,80m	0,86m	0,90m
Máximo	0,92m	1,00m	1,06m
Diâmetro do corpo no ponto de maior espessura			
Mínimo	20mm	23mm	25mm
Máximo	25mm	28mm	30mm
Largura da empunhadura de corda			
Mínima	140mm	150mm	150mm
Máxima	150mm	160mm	160mm

7. O dardo não deverá ter partes móveis ou outro dispositivo que durante o lançamento possa variar o centro de gravidade ou as características de lançamento.

8. O afilamento da ponta da cabeça metálica do dardo será tal que o ângulo da ponta não excederá de 40º. O diâmetro em um ponto a 150mm da ponta não excederá 80% do diâmetro máximo do corpo. Em um ponto intermediário entre o centro de gravidade e a ponta da cabeça metálica, o diâmetro não excederá de 90% do diâmetro máximo do corpo.

9. O afilamento do corpo para a parte traseira da cauda será tal que o diâmetro, no ponto intermediário entre o centro de gravidade e a ponta da cauda, não será menos que 90% do diâmetro máximo do corpo. Em um ponto a 150mm da cauda o diâmetro não será menor de 40% do diâmetro máximo do corpo. O diâmetro do corpo no final da cauda não será menor que 3,5mm.

SEÇÃO V – COMPETIÇÕES DE PROVAS COMBINADAS

REGRA 200

COMPETIÇÕES DE PROVAS COMBINADAS

Masculino Juvenil e Adulto (Pentatlo e Decatlo)

1. O Pentatlo compreende cinco provas a serem realizadas em um dia na seguinte ordem: Salto em Distância, Lançamento do Dardo, 200m rasos, Lançamento do Disco e 1.500m rasos.
2. O Decatlo Masculino compreende dez provas a serem realizadas em dois dias consecutivos, na seguinte ordem:
   Primeiro Dia: 100m rasos, Salto em Distância, Arremesso do Peso, Salto em Altura e 400m rasos.
   Segundo Dia: 110 metros com Barreiras, Lançamento do Disco, Salto com Vara, Lançamento do Dardo e 1.500m Rasos.

Feminino Juvenil e Adulto (Heptatlo e Decatlo)

3. O Heptatlo compreende sete provas a serem realizadas em dois dias consecutivos na seguinte ordem:
   Primeiro Dia: 100m com barreiras, Salto em Altura , Arremesso do Peso e 200m Rasos.
   Segundo Dia: Salto em Distância, Lançamento do Dardo e 800m Rasos.
4. O Decatlo feminino compreende dez provas a serem realizadas em dois dias consecutivos na seguinte ordem:
   Primeiro Dia: 100m Rasos, Lançamento do Disco, Salto com Vara, Lançamento do Dardo e 400m Rasos.
   Segundo Dia: 100m com Barreiras, Salto em Distância, Arremesso do Peso, Salto em Altura e 1500m Rasos.

Masculino Menor (Octatlo)

5. O Octatlo compreende oito provas a serem realizadas em dois dias consecutivos na seguinte ordem:
   Primeiro Dia: 100m rasos, Salto em Distância, Arremesso do Peso e 400m rasos.
   Segundo Dia: 110 metros com Barreiras, Salto em Altura, Lançamento do Dardo e 1.000m Rasos.

Feminino Menor (Heptatlo)

6. O Heptatlo compreende sete provas a serem realizadas em dois dias consecutivos na seguinte ordem:
   Primeiro Dia: 100m com barreiras, Salto em Altura , Arremesso do Peso e 200m Rasos.
   Segundo Dia: Salto em Distância, Lançamento do Dardo e 800m Rasos.

Normas Gerais

7. A critério do Árbitro Geral de Provas Combinadas, haverá, sempre que possível, um intervalo de pelo menos 30 minutos do término de uma prova para o início da próxima para qualquer atleta. Se possível, o tempo entre o fim da última prova do primeiro dia e o início da primeira do segundo dia, deverá ser de pelo menos 10 horas.

8. Em cada prova separadamente, exceto a última, de uma competição de Provas Combinadas, as séries e os grupos devem ser arranjados pelo(s) Delegado(s) Técnico (s) ou o Árbitro Geral de Provas Combinadas, quando aplicável, de maneira que os atletas com resultados similares em cada prova individual durante um período predeterminado, seja colocado na mesma série ou grupo. Preferencialmente, cinco ou mais, e nunca menos de três atletas devem ser colocados em cada série ou grupo.

Quando isto não for possível devido ao programa das provas, as séries ou grupos para as provas seguintes, devem ser confeccionados levando em consideração a disponibilidade dos atletas depois da prova precedente.

Na última prova de uma competição de prova combinada, as séries serão organizadas de modo que uma contenha os atletas mais bem classificados após a penúltima prova.

O(s) Delegado(s) Técnico(s) ou o Árbitro Geral de Provas Combinadas tem autoridade para remanejar qualquer grupo se, em sua opinião, for conveniente.

9. As Regras da IAAF para cada prova constituindo a competição serão aplicadas, com as seguintes exceções:

(a) No salto em distância e cada uma das provas de arremesso/lançamentos, serão permitidas somente 3 tentativas a cada atleta.

(b) No caso de equipamento de cronometragem automática não estar disponível, o tempo de cada atleta será tomado por três cronometristas independentemente.

(c) Em provas de pista, um atleta será desclassificado em qualquer prova que cometa duas saídas falsas.

10. Somente um sistema de cronometragem poderá ser usado durante cada prova. Entretanto, para fins de recordes, tempos obtidos de um sistema de foto finish totalmente automático podem ser usados independentemente se tais tempos estão disponíveis também para os outros atletas na prova.

11. Qualquer atleta que não tiver dado uma saída ou feito uma tentativa em uma das provas não poderá participar nas provas subseqüentes, mas será considerado como abandono da competição. Portanto, ele não figurará na classificação final.

Qualquer atleta que decida retirar-se de uma Competição de Provas Combinadas deverá informar imediatamente a sua decisão ao Árbitro Geral de Provas Combinadas.

12. A pontuação, de acordo com as Tabelas de Pontuação da IAAF, será anunciada a todos os atletas, separada por prova e o total cumulativo, após o término de cada prova.

O vencedor será o atleta que tiver obtido o maior número total de pontos.

13. Em caso de empate, o vencedor será o atleta que receber o maior número de pontos no maior número de provas que os demais atletas empatados. Se, ainda assim, não se resolver o empate, o vencedor deve ser o atleta que tenha o maior número de pontos em qualquer prova e se isso não resolver o empate, o vencedor deve ser aquele com o maior número de pontos na segunda prova, etc. Isso deve também ser aplicado a empates em qualquer outra colocação na competição.

SEÇÃO VII – PROVAS DE MARCHA ATLÉTICA

REGRA 230

MARCHA ATLÉTICA

Definição de Marcha Atlética

1. A marcha atlética é uma progressão de passos, executados de tal modo que o atleta mantenha um contato contínuo com o solo, não podendo ocorrer (a olho nu) a perda do contato com o mesmo. A perna que avança deve estar reta (ou seja, não flexionada no joelho) desde o momento do primeiro contato com o solo, até a posição ereta vertical.

Árbitros

2. (a) Os árbitros indicados para a prova de marcha devem eleger um Árbitro Chefe, se um não tiver sido indicado previamente.

(b) Todos os Árbitros devem agir individualmente e seus julgamentos devem ser baseados em observações feitas a olho nu.

(c) Em competições realizadas sob a Regra 1.1 (a) da IAAF, todos os Árbitros devem ser Árbitros Internacionais de Marcha Atlética. Em competições realizadas sob a Regra 1.1 (b) e (c) da IAAF, todos os Árbitros devem ser Árbitros de Área ou Internacionais de Marcha Atlética.

(d) Para provas de rua, deve haver normalmente um mínimo de seis e um máximo de nove árbitros incluindo o Árbitro Chefe.

(e) Para provas de pista, deve haver normalmente seis Árbitros incluindo o Árbitro Chefe.

(f) Em competições realizadas sob a Regra 1.1(a) da IAAF não mais que um Árbitro de cada país pode atuar.

Árbitro Chefe

3. (a) Em competições realizadas sob a Regra 1.1(a), (b), (c), (d), o Árbitro Chefe tem o poder de desqualificar um atleta dentro do estádio quando a prova terminar no estádio ou nos últimos 100m quando a prova é realizada somente em pista ou em rua, quando seu modo de progressão obviamente infringir o parágrafo 1 acima, qualquer que seja o número de cartões vermelhos que o Árbitro Chefe tenha recebido para o atleta em questão. Um atleta nessas circunstâncias terá o direito de terminar a prova.

(b) O Árbitro Chefe atuará como supervisor oficial da competição e somente atuará como Árbitro em circunstâncias especiais contidas no parágrafo (a) acima em competições organizadas segundo as regras da IAAF 1 (a), (b), (c) e (d). Em competições organizadas abaixo das regras da IAAF 1 (a), (b) e (c), um máximo de dois Assistentes do

Árbitro Chefe deverão ser designados. Os Assistentes do Árbitro Chefe somente ajudarão nas notificações de desqualificação e não poderão atuar como árbitros de marcha.

(c) Em todas as competições realizadas sob a Regra 1 (a), (b) e (c), da IAAF um oficial encarregado do Placar de Advertências e um anotador do Árbitro Chefe devem ser indicados.

Aviso

4. Os atletas deverão ser avisados quando, devido ao seu modo de progressão, estejam prestes a infringir o parágrafo 1 acima, mostrando para os mesmos uma placa amarela, com o símbolo da irregularidade cometida, em ambos os lados.

Eles não poderão receber um segundo aviso de um mesmo árbitro por uma mesma infração. Tendo avisado um atleta, o árbitro deverá informar o Árbitro Chefe de sua ação após a competição.

Cartões Vermelhos

5. Quando um Árbitro observa um atleta cometendo falta segundo o parágrafo 1 acima por exibição visível da perda do contato com o solo ou a dobra do joelho durante qualquer parte da competição, o Árbitro então enviará um cartão vermelho ao Árbitro Chefe.

Desqualificação

6. (a) Quando três cartões vermelhos de três árbitros diferentes são enviadas ao Árbitro Chefe, o atleta será desqualificado e informado de sua desqualificação pelo Árbitro Chefe ou seu assistente mostrando a plaqueta vermelha. A ausência da notificação não implicará na colocação do atleta desqualificado no resultado final.

(b) Em todas as competições controladas diretamente pela IAAF ou realizadas sob permissão da mesma, em nenhuma circunstância devem dois Árbitros de mesma nacionalidade ter o poder de desqualificar um atleta.

(c) Em provas de pista, o atleta que for desqualificado deve deixar imediatamente a pista, e em provas de rua, ele deve imediatamente após sua desqualificação, remover o número que o distingue e deixar o percurso. Qualquer atleta desqualificado que falhar em deixar o percurso ou pista pode estar passível a maiores ações disciplinares de conformidade com a Regra 22.1 (f) e 145 da IAAF.

(d) Um ou mais placares de advertências deve ser colocado no percurso e próximo à chegada para manter os atletas informados sobre o número de advertências que foram dadas a cada um. O símbolo de cada infração cometida deverá igualmente figurar no placar de advertências.

(e) Para todas as competições realizadas segundo a Regra 1.1(a) da IAAF, equipamentos computadorizados com capacidade de transmissão devem ser usados pelos Árbitros para comunicar as advertências ao Anotador e ao(s) placar(es) de advertência.

A Saída

7. As provas de marcha devem começar pelo disparo de uma arma. Os comandos e procedimentos para provas de corridas acima de 400m deverão ser usados (Regra 162.3). Em provas que possuam um grande número de atletas, um aviso de cinco minutos deve ser dado antes do início da prova, com avisos adicionais se solicitado.

Segurança e Atendimento Médico

8. (a) O Comitê Organizador das provas de Marcha Atlética deve providenciar a segurança dos atletas e árbitros. Em competições realizadas sob a Regra 1.1(a), (b) e (c) da IAAF, o Comitê Organizador deve assegurar que as ruas utilizadas para a competição estejam fechadas para tráfego motorizado em todas as direções.

(b) Em competições realizadas sob a Regra 1.1(a), (b) e (c), as provas devem ser programadas para iniciarem e terminarem com a luz do dia.

(c) Um exame de pronto atendimento durante o decorrer de uma prova por uma equipe médica claramente identificada pelo Comitê Organizador não será considerado como assistência.

(d) Um atleta deve retirar-se da prova desde que ordenado pelo Delegado Médico ou por um membro da equipe médica.

Postos de Bebidas/Esponjas e Abastecimento

9. (a) Água e outras bebidas refrescantes adequadas devem estar disponíveis no início e no final de todas as provas.

(b) Para todas as provas até e incluindo 10km, postos de bebidas/esponjas devem ser instalados em intervalos adequados, se as condições de tempo justificarem tal provisão.

(c) Para todas as provas acima de 10km, postos de abastecimento devem ser instalados em todas as voltas. Além disso, postos de abastecimento de água devem somente ser colocados aproximadamente entre os postos de abastecimento, ou mais freqüentemente se as condições do tempo justificarem tal provisão.

(d) As bebidas, que podem ser oferecidas tanto pelo Comitê Organizador quanto pelo atleta, devem ser colocadas nos postos de maneira que fiquem facilmente acessíveis, ou podem ser colocadas por pessoas autorizadas nas mãos dos atletas.

(e) Um atleta que retire bebidas de um outro lugar que não nos postos de abastecimento torna-se passível de desqualificação pelo Árbitro.

(f) Em competições realizadas sob a Regra 1.1 (a), (b) e (c), um máximo de dois oficiais por país podem ficar parados atrás da mesa de abastecimento em qualquer tempo. Sob nenhuma circunstância um oficial pode correr ao lado do atleta enquanto este está tomando uma bebida.

Circuitos em Ruas

10. (a) Para competições realizadas sob a Regra 1.1 (a), (b) e (c) da IAAF, o circuito não deve ser maior que 2,5km e não menor que 2km. Para provas em que a saída e a chegada sejam em estádio, o circuito deve estar localizado o mais próximo possível do estádio.

(b) Circuitos em Rua devem ser medidos de conformidade com a Regra 240.3 da IAAF.

Condução da prova

11. Em provas de 20km ou mais, um atleta pode deixar a rua ou pista com permissão e sob a supervisão de um Oficial, desde que saindo do percurso, ele não diminua a distância a ser percorrida.

12. Se o Árbitro Geral acatar um Boletim de Ocorrência de um Árbitro ou Inspetor, ou por outra forma se convencer de que um atleta saiu do percurso marcado e desse modo encurtou a distância a ser coberta, ele será desqualificado.

SEÇÃO VIII – CORRIDAS DE RUA

REGRA 240

CORRIDAS DE RUA

1. As distâncias padrão para homens e mulheres serão de 10km, 15km, 20km, Meia-Maratona, 25km, 30km, Maratona (42.195m), 100km e Revezamento em Rua.

Nota (i): Recomenda-se que a corrida de revezamento em rua seja corrida em distância igual à da Maratona, idealmente com percurso em circuito de 5km, com estágios de 5km, 10km, 5km, 10km, 5km e 7.195m. Para uma corrida de revezamento juvenil, a distância recomendada é a de Meia-Maratona, com estágios de 5km, 5km, 5km e 6.098m.

Nota (ii): Recomenda-se que as corridas de rua sejam realizadas durante os meses de abril ou maio, ou setembro a dezembro inclusive.

2. As corridas serão realizadas em ruas. Entretanto, quando o tráfego ou circunstância similar tornarem impraticáveis, o percurso, devidamente marcado, pode ser feito em pista de bicicleta ou de pedestre, ao longo da rua, mas não sobre terreno macio como gramado ou similar. A saída e a chegada podem ser no estádio.

Nota: Recomenda-se que para as corridas de rua realizadas em distâncias padrão, os pontos de saída e chegada, medidos por linha reta entre eles não devam estar separados, um do outro em mais que 50% da distância da prova.

3. A saída e chegada da corrida deve ser marcada com uma linha branca de no mínimo 5cm de largura. Em provas de rua o percurso será medido ao longo da rota mais curta possível que um atleta possa seguir dentro do espaço permitido para uso na corrida.

Em todas as competições sobre a Regra 1.1(a) e, onde possível, (b) e (c), a linha de medição deve ser marcada ao longo do percurso em uma cor distinta que não possa ser confundida com outras marcações.

O comprimento do percurso não deve ser menor que a distância oficial para a prova. Em competições sob a Regra 1.1(a), (b) e (c) e em provas sancionadas diretamente pela IAAF, a variação do percurso não pode exceder de 0.1%(ou seja, 42m para a Maratona) e a distância do percurso deverá ser certificada, em antecipado, por um medidor oficial aprovado pela IAAF.

Nota (i): Para medida, recomenda-se o "Método de Bicicleta Calibrada".

Nota (ii): Para evitar que um percurso venha a ficar curto em futuras medições, recomenda-se que seja estabelecido um "fator de prevenção para encurtamento de percurso". Para medidas com bicicletas este fator deverá ser de 0.1%, significando que cada quilômetro no percurso terá uma medida de comprimento de 1001 metros.

Nota 3: Pretende-se que partes do percurso no dia da prova seja definidas pelo uso de equipamentos não permanentes como cones, barricadas, etc. Seu posicionamento deve ser decidido antes da medição e a documentação sobre tais decisões deve ser incluída no relatório de medição.

Nota 4: Recomenda-se que, para corridas realizadas nas distâncias padrões, o declive entre a saída e a chegada não deverá exceder de um em mil, ou seja, 1m por quilômetro.

4. Se o Árbitro Geral acatar um Boletim de Ocorrência de um Árbitro ou Inspetor, ou por outra forma se convencer de que um atleta saiu do percurso marcado e desse modo encurtou a distância a ser coberta, ele será desqualificado.

5. A distância em quilômetros, no percurso, será mostrada ao todos os atletas.

6. Para corridas de Revezamento em Rua, linhas de 5cm de largura deverão ser colocadas cruzando o percurso para marcar as distâncias de cada estágio e determinar a linha de saída. Linhas similares deverão ser feitas 10m antes e 10m após a linha de saída para designar a zona de passagem. Todos os procedimentos de passagem devem ser efetuados dentro desta zona.

A Saída

7. As corridas devem ser iniciadas pelo disparo de uma arma. Os comandos e procedimentos para as provas acima de 400m devem ser utilizados (Regra 162.3). Em provas que incluam grande número de atletas, um aviso de cinco minutos deve ser dado antes do início da corrida, com avisos adicionais se solicitado.

Segurança e Atendimento Médico

8. (a) Os Comitês Organizadores de corridas de rua devem garantir a segurança de todos os atletas e oficiais. Nas competições realizadas sob a Regra 1.1(a), (b) e (c) da IAAF, o Comitê Organizador deve assegurar que as ruas usadas para a competição estejam fechadas para tráfego motorizado em todas as direções.

(b) Um exame médico dentro do percurso, durante o desenrolar de uma prova, realizado por equipe médica designada, e claramente identificada pelo Comitê Organizador não será considerado como ajuda.

(c) Um atleta deve retirar-se imediatamente da corrida se assim for determinado por um membro da equipe médica oficial indicada pelo Comitê Organizador ou pelo Delegado Médico. Tal equipe será claramente identificada por uma braçadeira, camisa ou outro similar que o distinga.

Postos de esponjas/refrescos e água

9. (a) Na saída e chegada de todas as corridas haverá água e outros refrescos apropriados.

(b) Para todas as provas até e incluindo 10km, serão colocadas esponjas/bebidas com intervalos apropriados de aproximadamente 2 a 3km, se as condições climáticas assim exigirem.

(c) Para todas as corridas acima de 10km, serão colocados postos de abastecimento aproximadamente em cada 5km. Além disso, serão instalados postos de bebidas/esponjas e água, onde serão fornecidas aproximadamente na metade do caminho entre os postos de abastecimento ou com mais freqüência se as condições climáticas assim exigirem.

Os refrescos, que devem ser providenciados pelo Comitê Organizador ou pelos atletas, deverão estar disponíveis nos postos indicados pelo atleta. Serão colocados de tal maneira que os estejam facilmente acessíveis ou possam ser entregues nas mãos dos atletas por pessoas autorizadas.

Um atleta que tome refrescos em um outro lugar qualquer senão nos postos de abastecimento está passível de desqualificação.

Os refrescos fornecidos pelos atletas serão mantidos sob a supervisão dos árbitros designados pelo Comitê Organizador a partir do momento em que os refrescos forem depositados pelos atletas ou seus representantes.

10. Em Corridas de Rua, um atleta pode deixar a pista ou a rua com permissão e sob supervisão de um Árbitro, desde que ele não diminua o percurso a ser corrido.

SEÇÃO IX – CROSS COUNTRY

REGRA 250

CROSS-COUNTRY (CORRIDA ATRAVÉS DO CAMPO)

Regras Gerais

1. Embora sabendo que, devido a extremas variações das condições em que o cross country é praticado em todo o mundo e as dificuldades em legislação para padronização internacional deste esporte, deve ser aceito que a diferença entre provas muito bem sucedidas e mal sucedidas geralmente recaem nas características naturais e capacidades do projetista do percurso.

As Regras seguintes, entretanto, têm a intenção de ser um guia e incentivo para auxiliar os países a desenvolverem corridas de cross-country. Ver também "Manual para Corridas de Longa Distância da IAAF" para informações detalhadas sobre organização.

Temporada

2. A temporada de cross-country deve estender-se, normalmente, pelos meses de inverno, depois de encerrada a temporada de Atletismo.

O Local

3. (a) o percurso deve ser designado em uma área aberta ou bosque coberto tão longo quanto possível por grama, com obstáculos naturais, que possam ser usados por um projetista para construir um percurso desafiante e interessante.

(b) a área deve ser larga o suficiente para acomodar não somente o percurso, mas todas as estruturas necessárias.

O Traçado do Percurso

4. Para Campeonatos e provas internacionais e, onde possível, para outras competições:

(a) um percurso em voltas deve ser designado, com a volta medindo entre 1,750m e 2,000m. Se necessário, uma volta pequena pode ser adicionada de maneira que ajuste as distâncias para todas as solicitadas das várias provas, em que no caso da volta menor deve ser corrida no estágio inicial da prova. É recomendado que cada volta longa deva ter uma subida total de no mínimo 10m.

(b) obstáculos naturais existentes devem ser utilizados, se possível. Entretanto obstáculos muito altos devem ser evitados, tais como fossos profundos, subidas/descidas perigosas, vegetação densa e, em geral, qualquer obstáculo que constitua uma dificuldade além do verdadeiro objetivo da competição. É preferível que obstáculos artificiais não sejam utilizados, mas se for inevitável, eles devem ser feitos para simular obstáculos naturais encontrados dentro de campo aberto. Em corridas onde houver um grande número de atletas, passagens muito estreitas ou outras obstruções que negariam aos atletas uma corrida sem impedimento devem ser evitadas nos primeiros 1500m. (c) o cruzamento de ruas ou qualquer tipo de superfície macadamizada deve ser evitado ou pelo menos mantida em um mínimo. Quando for impossível evitar tais condições em uma ou duas áreas do percurso, as áreas devem ser cobertas por grama, terra ou mato.

(d) Fora às áreas de saída e chegada, o percurso não deve conter qualquer outra reta longa. Um percurso ondulado "natural" com curvas planas e retas curtas é o mais adequado.

O Percurso

5. (a) O percurso deve ser marcado claramente com fita em ambos os lados. É recomendado que ao longo de um lado do percurso um corredor de 1m de largura cercado da parte externa do percurso, deve ser instalado para uso dos oficiais da organização e imprensa somente (obrigatório para provas de Campeonatos). Áreas cruciais devem ser cercadas; em particular a área de saída (incluindo a área de aquecimento e a câmara de chamada) e área de chegada (incluindo qualquer zona mista). Somente pessoas autorizadas serão permitidas acessarem estas áreas.

(b) Ao público geral deve ser autorizado somente atravessar o percurso em horário mais cedo da corrida em pontos de passagem bem organizados, enfileirados por acompanhantes.

(c) É recomendado que, separado da área de saída e chegada, o percurso tenha uma largura de 5m, incluindo as áreas de obstáculos.

(d) Se o Árbitro Geral acatar um Boletim de Ocorrência de um Árbitro ou Inspetor, ou por outra forma se convencer de que um atleta saiu do percurso marcado e desse modo encurtou a distância a ser coberta, ele será desqualificado.

Distâncias

6. As distâncias nos Campeonatos Mundiais de Cross Country da IAAF, devem ser aproximadamente:

Masculino Adulto prova longa	12km	Feminino Adulto prova longa	8km
Masculino Adulto prova curta	4km	Feminino Adulto prova curta	4km
Masculino Juvenil	8km	Feminino Juvenil	6km

Recomenda-se que essas distâncias sejam usadas para outras competições internacionais e nacionais.

A Saída

7. As corridas serão iniciadas pelo disparo da pistola. Os comandos e procedimentos para corridas acima de 400m serão utilizados (Regra 162.3). Em corridas internacionais, avisos de cinco minutos, três minutos e um minuto devem ser dados.

Postos serão providenciados, e os membros de cada equipe serão alinhados um atrás do outro na largada da prova.

Postos de Bebidas/Esponjas e Estações de Abastecimento

8. (a) Água e outras bebidas adequadas devem estar disponíveis na saída e na chegada de todas as corridas. Para todas as provas, uma estação de abastecimento deve ser oferecida em todas as voltas, se as condições do tempo justificarem tal provisão.

Corridas em Montanha

9. Corridas em montanha são realizadas pelo campo e principalmente fora de rua e envolve um número considerável de subidas (principalmente para corridas em subidas de montanha) ou subidas/descidas (para corridas que começam que começam e terminam no mesmo nível).

As distâncias aproximadas recomendadas e o número total de subidas para corridas internacionais são:

	Corridas em Subida de Montanha		**Saída e Chegada no Mesmo Nível**	
	Distância	**Subida**	**Distância**	**Subida**
Adulto Masculino	12km	1.200m	12km	750m
Adulto Feminino	8km	800m	8km	500m
Juvenil Masculino	8km	800m	8km	500m
Juvenil Feminino	4km	400m	4km	250m

Não mais que 20% da distância deve ser em superfícies macadamizadas. Os percursos devem ser em volta marcada.